

TODAS LAS CLAVES DEL MEJOR RPG DEL PLANETA

**LIBRO DE RUTAS
COMPLETO**

FINAL FANTASY VII

**PLANET
STATION**
100% PLAYSTATION 95 OFICIAL

675 PESETAS 4,06 EUROS

ÁREAS E ÍTEMS SECRETOS AL DESCUBIERTO
CÓMO VENCER A LOS ENEMIGOS MÁS PODEROSOS
LAS MEJORES ESTRATEGIAS
GUÍA PRÁCTICA PARA DOMINAR LA MATERIA

 editorial aurum

99001



8 421174 023596

FINAL FANTASY VII

Edición especial de PlanetStation
publicada por Editorial Aurum, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana
de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Director de publicación: Juan Trujillo
Diseño gráfico: Ibon Zugasti
Coordinador obra: Sergio Rivero
Maquetación: Álex Ortega
Traductora: Rosana Rivero

PUBLICIDAD

Barcelona: José Bonet, Sandra Araquistain
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN

Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECAÁNICA

Fepol (93 238 04 37)

IMPRESIÓN

Rotographik - Giesse,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
(93 415 07 99)
Depósito legal: B-11754-99

PlayStation es una marca registrada
propiedad de Sony Computer Entertainment
Final Fantasy VII es una marca registrada
propiedad de Square Soft

Los artículos son propiedad
de Editorial Aurum, S.L.

Se prohíbe su reproducción total o parcial
sin el permiso previo de la Editorial.

EDITORIAL AURUM Y LA REVISTA
PLANETSTATION APADRINAN LA GUÍA
DE **FINAL FANTASY VII** MÁS COMPLETA
PUBLICADA NUNCA EN ESPAÑA. ESTE
FABULOSO JUEGO DESARROLLADO
POR SQUARE SOFT ES, EN LA
ACTUALIDAD, EL TÍTULO PARA
PLAYSTATION QUE MÁS PASIONES HA
LEVANTADO ENTRE LOS AFICIONADOS
A ESTA CONSOLA. Y NO ES PARA
MENOS: LOS TRES DISCOS QUE
COMPONEN EL JUEGO SON UNA
FUENTE CASI INAGOTABLE DE
DIVERSIÓN, ACCIÓN Y GRÁFICOS
EXCELENTES. SIN EMBARGO, SUS
COMPLETAS CARACTERÍSTICAS HACEN
DE ÉL TAMBIÉN UN JUEGO DENSO Y, A
MENUDO, DIFÍCIL. POR ESO, LA
PUBLICACIÓN DE ESTA GUÍA COMPLETA
NACE CON EL OBJETIVO DE AYUDAR AL
JUGADOR A EXPRIMIR TODOS Y CADA
UNO DE LOS NIVELES CONTENIDOS EN
ESTA **EXTRAORDINARIA AVENTURA.**

Reactor número 1

OBJETOS 3 POCIONES, 3 PLUMAJES FÉNIX, MATERIA RECUPERAR **ENEMIGOS** PM, PERRO GUARDIÁN, MONOUNIDAD, PRIMER RAYO, GRUÑIDO, BARREDOR, JEFE NIVEL: GUARDIA ESCORPIÓN

El juego empieza con un tren que llega a la estación. Tu equipo baja del tren antes que tú y enseguida se encarga de los dos guardias que os están esperando en el andén.

Registra al primer guardia que te encuentras tirado en el suelo.

Esconde dos **Pociones**. Para hacer esto, sitúa a tu personaje al lado del cuerpo del guardia y pulsa el botón ●. Recuerda que tendrás



Cloud empieza su aventura en esta estación de tren. Tendrás que vencer a dos guardias para salir de aquí.

que registrarle dos veces para obtener las dos pociones.

Avanza por el andén con cuidado hacia la salida. Dos PM te saldrán al encuentro antes de que puedas llegar a tu destino, y Cloud se verá obligado a luchar solo. Por suerte para él, esta vez sus adversarios son unos blandengues, así que librarse de ellos será un juego de niños. Después de la breve batalla, Cloud ya puede cruzar la salida y subir por las escaleras hasta la siguiente estancia.

Al final de las escaleras, apártate de la entrada, gira a la izquierda y dirígete hacia el resto del grupo. Cuando hables con Biggs, el tipo del turbante rojo en la cabeza, el programa te ofrecerá la posibilidad de cambiar el nombre a tu héroe. Siempre que te encuentres por primera vez con nuevos integrantes de tu equipo, tendrás la oportunidad de modificar sus nombres. Una vez hayas decidido cuál va a ser tu nombre, escoge Select en el menú situado en la esquina inferior de la pantalla. Barret, que no entrará a formar parte de tu equipo hasta más tarde, se dirigirá al grupo para exponer la misión. La puerta que se encuentra frente a ti se abrirá y Cloud podrá seguir a su equipo hacia el interior de la siguiente área.

Recorre tranquilamente esta sección y practicar tus técnicas de batalla antes de dirigirte hacia el panel de alerta "Intruder/Warning" y, girando a la izquierda, llegar hasta la puerta de salida.



Al final de las escaleras, Cloud se encuentra con el resto del equipo que le está esperando. Charla con ellos.

Cloud llegará al puente que conduce hasta el primer Reactor. A la mitad del puente hay un desvío que se encamina hacia arriba. Cloud debe seguir a sus compañeros a través de esta pasarela, eliminar la resistencia que encuentre y acceder al reactor por su entrada.

Después, sigue hacia arriba hasta las puertas de seguridad que hay más adelante, y habla con Barret, que, ahora, ¡se unirá a tu grupo! Puedes controlar las acciones de Barret siguiendo los mismos procedimientos que con Cloud. Ahora tienes que hablar con Biggs —el tipo que tienes a tu izquierda— para que éste



Sigue a tus amigos hasta esta sala. Puedes dedicarte a practicar tus habilidades de lucha si quieres.

Consejos Útiles

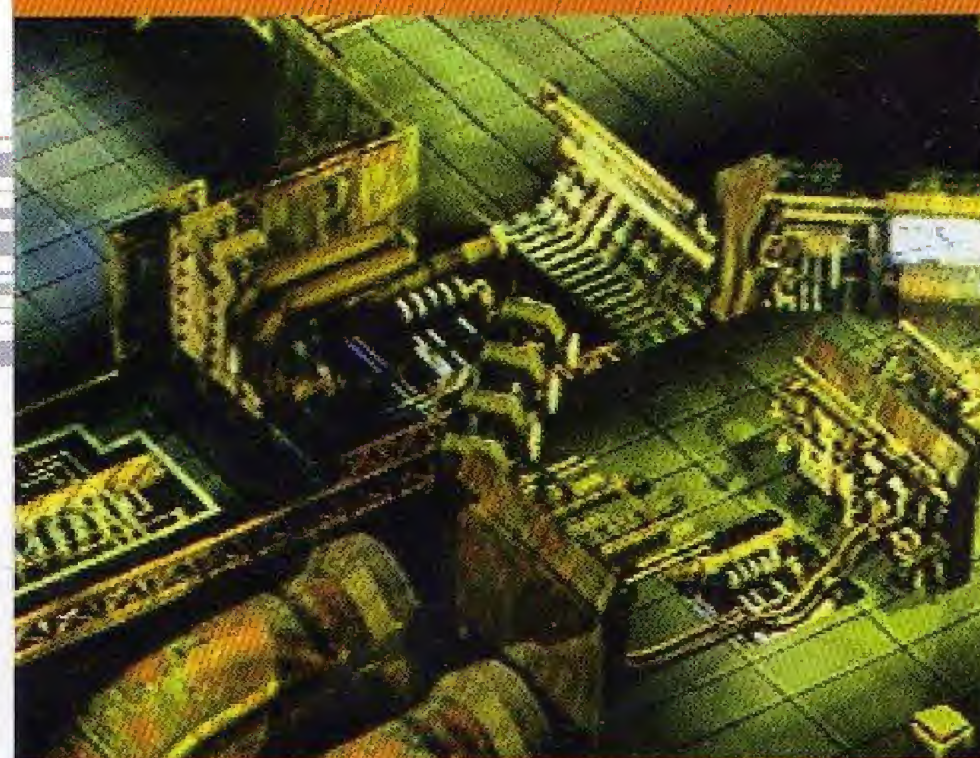
Intenta no precipitarte en tu recorrido a través del juego. El argumento es una importante parte del juego y deberías tomarte el tiempo necesario para leértelo todo atentamente. Si hablas con los personajes que te vas encontrando en el juego, conseguirás enterarte de qué va la historia a medida que el juego progresa. Habla varias veces con todo el mundo que te encuentres. A veces estas conversaciones pueden serte de utilidad, aunque también hay otras que te resultarán completamente insustanciales.

Los personajes no siempre te lo contarán todo a la primera de cambio; a menudo tendrás que preguntar varias veces. No dejes de darle la lata a todo el que te salga al paso y verás como notas cuando alguien ya no tiene más que decirte. Durante la batalla, a veces los controles pueden ser muy sensibles. Tómate los primeros combates sin prisas; esto te ayudará a familiarizarte con los controles y comandos de la batalla. A lo largo del juego irán teniendo lugar múltiples enfrentamientos. Tendrás muchas oportunidades de practicar tus técnicas de lucha y, cuando hayas vencido al enemigo, recibirás puntos de experiencia, Gil y, de vez en cuando, algunos objetos que te ayudarán a completar tu empresa.



Este puente conduce al primer reactor. Cuando hayas colocado la bomba, tendrás que escapar hasta este punto. Al otro lado está situado el mismísimo núcleo del reactor.

introduzca la clave de seguridad que abrirá la puerta. Sigue a tus colegas y cruza la puerta. Habla con Jessie, que te abrirá la segunda puerta. Antes de seguir adelante y entrar en el ascensor, gira a la derecha una vez hayas cruzado por la puerta y entra en la pequeña sala rectangular en la parte inferior de la pantalla. Verás una caja que brilla al fondo. Ábrela y recoge el **Plumaje Fénix**. Al abandonar la sala, gira a la derecha en dirección a Jessie y vuelve a hablar con ella: te abrirá la puerta del ascensor. Síguela hasta su interior, y pulsa el botón ● para activar el interruptor situado en la parte derecha del ascensor.

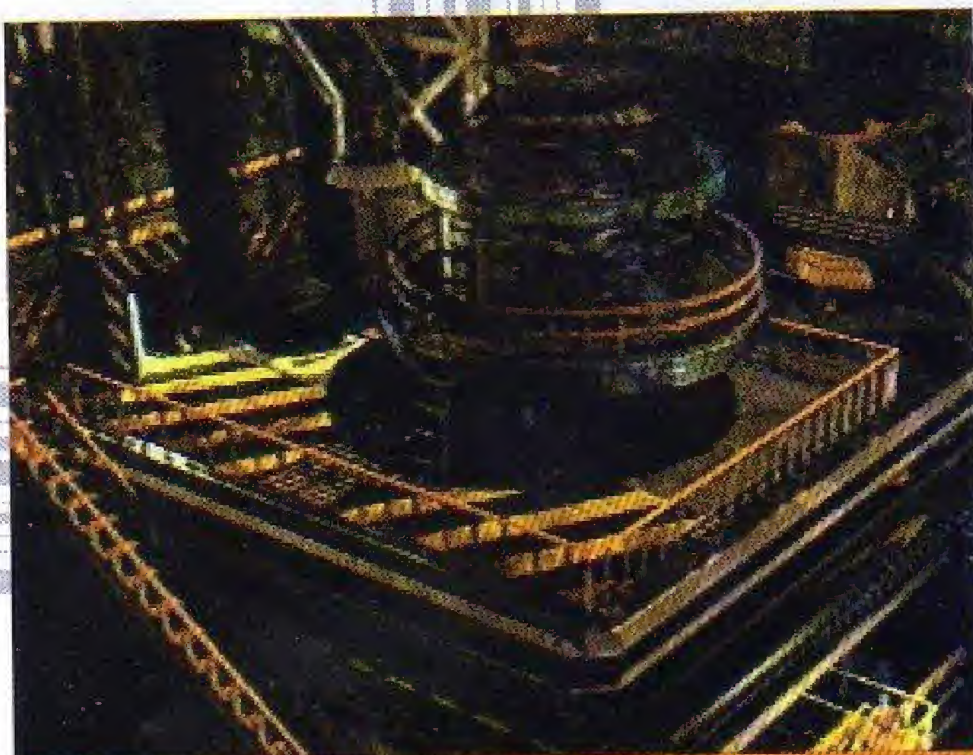


Más allá de la entrada de seguridad encontrarás un plumaje Fénix dentro del cofre.

Cuando el ascensor llegue abajo, sal por la puerta situada a la izquierda de la pantalla y aparecerás en una gran sala en medio de la que se erige una estructura circular. Gira a la derecha y baja por todas las escaleras hasta llegar al nivel inferior. Al pie de las escaleras se encuentra una puerta que tu personaje deberá cruzar para entrar en una nueva sección; no obstante, antes de acceder a una nueva área, aprovecha la zona en la que te encuentras para practicar la batalla controlando dos luchadores.

Ya en la nueva área, Jessie te explicará cómo debes utilizar las escaleras de mano a lo largo del juego. El sistema es bien sencillo: pulsa el botón ● para saltar a las escalerillas y luego utiliza las direcciones Arriba/Debajo de la cruceta direccional para subir o bajar. Sigue a Jessie descendiendo por la escalera hasta llegar a la viga (si la función del botón Select está activa, un triángulo verde te indicará el camino). Recoge la poción que hay cerca del puesto de guardia de Jessie. Baja por la escalerilla que hay al lado de la poción y luego salta a la siguiente escalera para continuar bajando. Recuerda que debes pulsar el botón ● para acceder a las escaleras de mano.

Cuando llegues al final de la escalera, gira a la izquierda y sigue el recorrido que conduce a la siguiente escalera, situada contra la



Ésta es la gran sala a la que conduce el ascensor. Baja por la escalera hasta el nivel inferior.

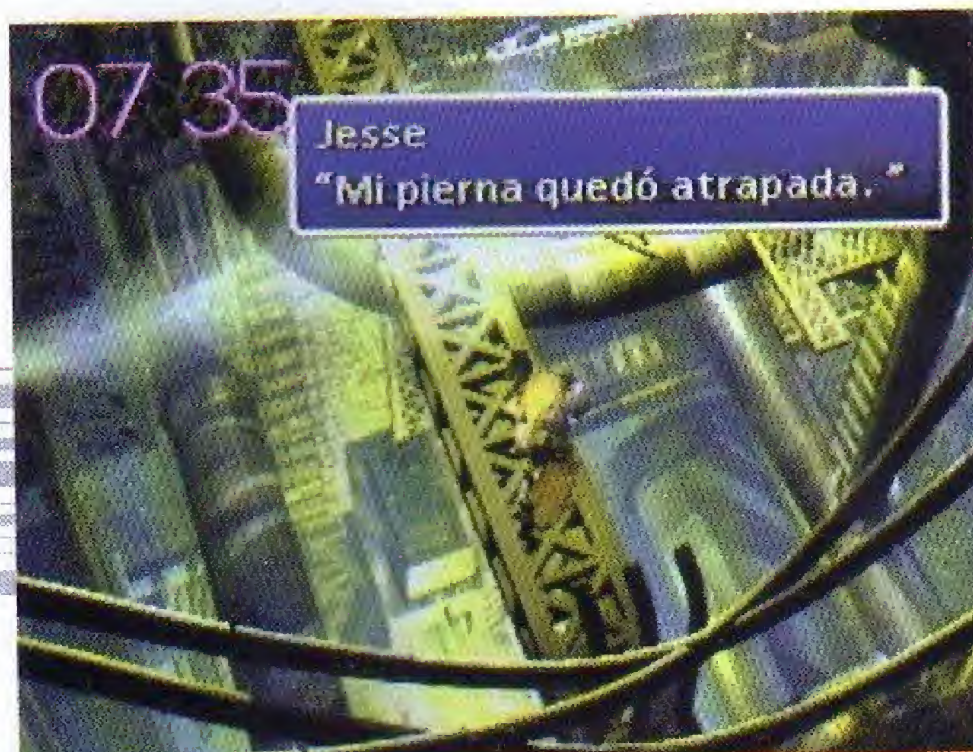
CONSEJO PARA LA BATALLA: CUANDO TE ENFRENTES A GRANDES ADVERSARIOS MECÁNICOS, UTILIZA LA MATERIA RELÁMPAGO PARA DESTRUIRLOS: SU RAYO LES PROVOCARÁ UN CORTOCIRCUITO.

pared. Baja hasta abajo y encontrarás el primer icono **GUARDAR PUNTO**. Guarda la partida aquí y comprueba cómo estás de salud antes de seguir a cruzar el puente. Cuando te acerques al otro lado del puente, recoge la **Materia "Recuperar"** antes de seguir adelante para colocar la bomba.

Vuelve hacia atrás atravesando el puente y aprovecha para guardar nuevamente el juego mediante el icono **GUARDAR**

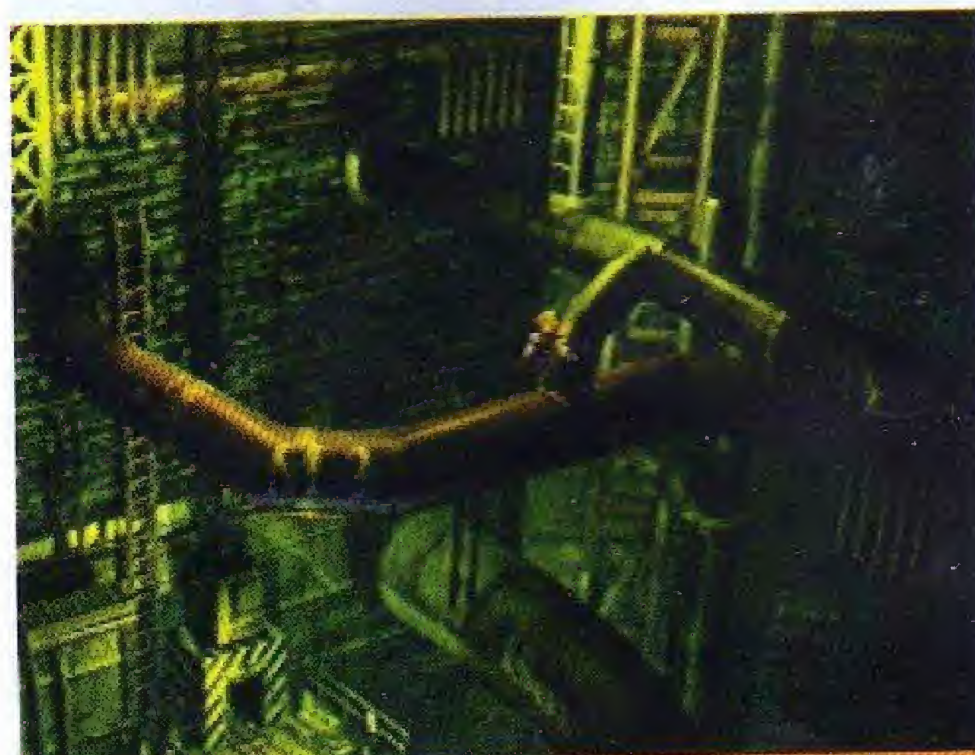


Cuando bajes por las escalerillas, recuerda que debes recoger la poción que se encuentra justo delante del puesto de Jessie. ¡Y no te pierdas por esas sucias vigas!



Cuando regreses por la sección de las escaleras, rescata a Jessie. Sin ella no podrás abrir las puertas de seguridad.

Atención: En cuanto pongas la bomba, te saldrá al encuentro el primer Jefe de Nivel: el Guardia Escorpión (ver página siguiente). Una vez que hayas vencido a este duro contrincante, empezará la cuenta atrás. Sólo tendrás diez minutos para huir del área de explosión.



La parte inferior de la sección de las escaleras. No olvides guardar el juego antes de cruzar el puente.

PUNTO antes de trepar por la escalera y salir de esta zona.

Tu destino final es el puente que cruzaste al principio de este nivel. Cuando llegues al puesto de guardia de Jessie, verás que sigue allí. Párate un segundo a hablar con ella. Por lo visto la chica tiene una pierna atrapada y no consigue sacarla. Cloud tendrá que

Aprieta el botón **○** para agarrarte a la escalera y utiliza los botones de dirección para SUBIR/BAJAR.



Después de colocar la bomba, empieza la cuenta atrás. Ahora sólo tienes diez minutos para salir del reactor antes de que todo estalle en mil pedazos.

liberar a Jessie para poder salir del reactor, ya que ella conoce los códigos que abren las puertas que debes cruzar en este nivel. En cuanto ayudes a Jessie a solucionar este pequeño contratiempo, tendrás que seguirla subiendo por la escalera hasta la parte superior de la zona de escalerillas. Desembocarás de nuevo en la gran sala con la estructura circular. Tendrás que subir hasta arriba de todo por las escaleras que están justo enfrente de ti. Cuando llegues a la parte superior, entra en el ascensor y oprime el botón de encendido para subir hasta el área de las puertas de seguridad. Una vez aquí, habla con Jessie, que está de pie cerca de ti, y ella te abrirá amablemente la primera puerta de seguridad. Síguela por la puerta y habla con Biggs para que te abra la segunda salida de seguridad.

Cruza esta puerta y gira a la derecha para bajar por las escaleras hasta la salida.



GUARDIA ESCORPIÓN

El Guardia Escorpión posee dos ataques mortales: Cola de Escorpión, en el que la criatura se vuelve de espaldas y pica varias veces a tus personajes con su aguijón. Y su ataque especial: Cola Láser, que es extremadamente potente. El método más efectivo para derrotar a este bicho es hacer que Cloud lance hechizos Rayo sin cesar, y dejar que Barret utilice su ataque normal. Vigila los PG de ambos personajes y si alguno cae por debajo de los 100 puntos utiliza pociones para restaurar su PG. Después de recibir



varios ataques, el monstruo se pondrá furioso y levantará su cola. Cuando esto ocurra, detén todos tus ataques hasta que el Escorpión haya vuelto a su posición normal. Si le atacas mientras su cola está levantada, provocarás que te contraataque con su Cola Láser. Esto causa más de 75 PG de daño en ambos personajes al mismo tiempo. Recuerda que deberás enfrentarte con otros enemigos hasta conseguir ponerte a salvo en el puente. Si no te queda mucho tiempo y necesitas saltarte alguna batalla, mantén pulsados los botones L1 y R1.



Como recompensa por haber derrotado con éxito al Guardia Escorpión, recibirás el Arma de Asalto. Equipa a Barret con esta arma antes de salir.

La huida

OBJETOS FLOR, POCIÓN **ENEMIGOS** PM

Después de escapar de la explosión, el grupo se encuentra en una pequeña zona, al lado de una entrada en llamas. Todos los miembros deciden separarse y reunirse de nuevo en la estación del sector 8. Cuando terminéis de hablar, sigue a Barret y sube las escaleras hasta la próxima área.

Cuando Cloud llega al siguiente escenario no hay ni rastro de Barret pero coincide con una joven vendedora de flores que va a constituir un personaje clave en la trama del juego. Con todo el alboroto causado por la terrible explosión, la chica se ha caído al suelo. Cloud entabla conversación con ella. La florista le pregunta a éste qué es lo que ha pasado.

Ante esta interrogación podrás optar entre dos respuestas diferentes. Escoge "Nada... eh, escucha..." y luego "No veo muchas flores por aquí. No importa". Seleccionando esta conversación tendrás la oportunidad de comprar una flor.

Después de comprarla, sigue a la florista fuera de la pantalla hasta el interior de un patio. Camina hacia delante en dirección al otro lado del patio y recoge la poción que encontrarás en la esquina inferior izquierda de la pantalla, antes de hablar con el



Cloud y los muchachos llegan aquí después de haber completado la primera misión. Ahora sigue a Barret escaleras arriba.

tipo que está de pie junto a la farola. Aprovecha para hablar con todos los personajes del patio; algunos de ellos tienen cosas interesantes que decirte. Después de conversar con ellos, baja hacia la salida.

En cuanto Cloud entre en esta área inferior del patio, se encontrará de frente con un destacamento de soldados de Shinra. Aquí se le ofrecerá la posibilidad de enfrentarte a ellos o entrar en modo pies-para-qué-os-quiero. ¡Escoge luchar!

Es de vital importancia que luches el máximo número de veces



En esta área, Cloud conoce a la florista, que ha caído en el suelo a causa de la explosión. Habla con ella, cómprale una flor y luego sal de la pantalla tras la chica.



Ésta es la parte superior de la sección del patio. Hay una poción en la esquina superior izquierda. Recógela y aprovecha para hablar con las personas que veas.

posible; sólo así podrás ir acumulando puntos de experiencia que aumentarán tu capacidad combativa y en consecuencia tus posibilidades de supervivencia.

Cloud tendrá que librar en esta área tres batallas distintas antes de que los soldados de Shinra consigan rodearle. Acorralado, la única oportunidad que Cloud tendrá para escapar de sus enemigos será la de saltar sobre el techo del tren en el ya se encuentran sus compañeros y que, justo en ese momento, está saliendo del sector.

Cuartel general de Avalancha

OBJETOS 1500 GIL, MATERIA TODOS, ÉTER **ENEMIGOS** NO HAY ENEMIGOS EN ESTE NIVEL

Los amigos de Cloud, ya dentro del tren, van en dirección al Sector 7, el cementerio de trenes. Cloud se unirá a ellos poco después, haciendo su aparición estelar por la compuerta izquierda del vagón. Cuando estéis todos juntos, sigue a tus amigos hasta el siguiente vagón.

Avanza hacia delante y habla con Jessie. Entonces ella te explicará cómo funciona la Red Ferroviaria de Midgar y te hablará de las áreas de seguridad para controlar la identidad de los pasajeros. Luego, ve hacia la izquierda del vagón y habla con Barret. Ahora el tren llega a la estación.

Todos abandonan el tren y acuerdan reunirse en el escondite. Esta vez tendrás que entablar conversación con el guarda del andén hasta que te diga que: "El primer tren sale de Midgar a las 5:04." Luego, sigue la dirección tomada por el resto del grupo para abandonar el escenario hacia los suburbios del Sector 7.

En la esquina superior izquierda de la pantalla, encontrarás el próximo punto

En venta

ALMACÉN DE ELEMENTOS

Concepto	Precio
Poción	50
Plumaje Fénix	300
Antídoto	80
Materia Fuego	600
Materia Hielo	600
Materia Relámpago	600
Materia Recuperar	750

ALMACÉN DE ARMAS

Concepto	Precio
Aro de Hierro	160
Arma de Asalto	350
Granada	80



Dentro del tren, camina hacia la parte frontal del vagón y habla con Jessie, que está en la esquina inferior derecha.



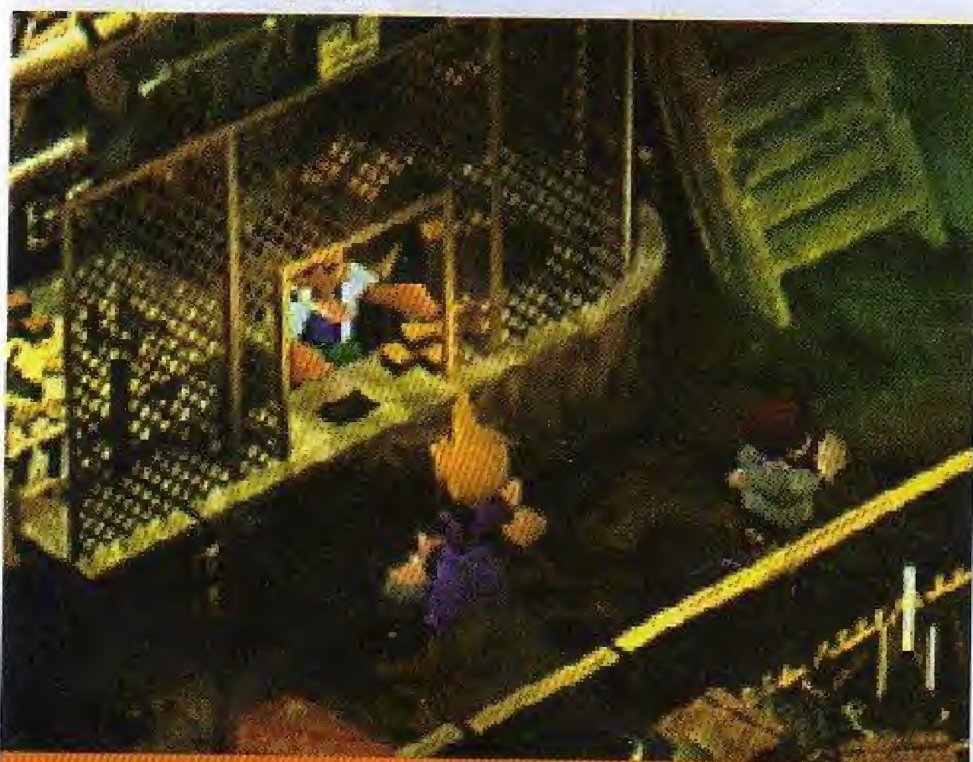
Estación del sector 7. Después de un corto trayecto en tren, el equipo se apeará aquí para seguir su aventura.

para guardar. Antes de salvar la partida, habla con el chico que está de pie junto al icono **GUARDAR PUNTO**. Él te revelará una información muy interesante acerca de la estructura de pilares que hay al norte del suburbio. Cuando termine la conversación, guarda el juego y, luego, baja hacia abajo hasta entrar en el barrio.

Una vez dentro, dirígete directamente hacia el Cuartel General. Barret despejará uno de los bares para que pueda entrar el grupo. Tendrás un montón de tiempo para visitar los almacenes de la

zona, pero, antes, Cloud debe recoger su paga si quiere hacer alguna compra mínimamente seria. Habla con Barret, que está haciendo guardia fuera, en la entrada al Cuartel General. Te instará a seguirle al interior del edificio.

Una vez dentro, Cloud conoce a Tifa, que será la próxima en pasar a formar parte del equipo de Cloud. Si compraste aquella flor antes, ahora podrás dársela a Tifa o a Marlene, la hija de Barret. Después de hablar con tus amigos, muévete y sitúate encima del felpudo. Barret entrará en la habitación y pedirá que todo el mundo se dirija abajo para celebrar una reunión. Cuando todo el mundo se haya salido hacia allí, párate y vete al bar a tomarte un trago con Tifa. Cuando te acabes tu copa, entra en el ascensor oculto en la máquina recreativa y baja hasta la sala de reuniones. Utiliza el botón ● para poner el ascensor en marcha.

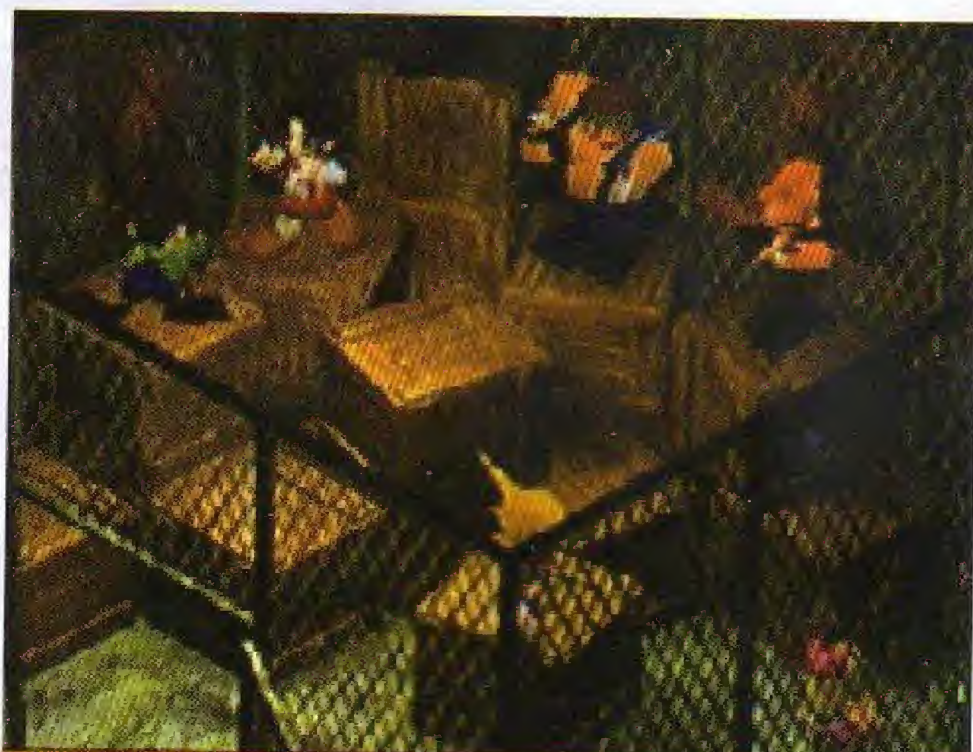


El almacén de armas. En esta tienda, puedes comprar armas o subir por las escaleras hasta la sala de principiantes. En la última planta del edificio hay un dormitorio en el que puedes echarse una siestecita.

Después de hablar con Barret sobre el asunto de tu dinero, vuelve a entrar en el ascensor y sube hasta la primera planta. Dirígete hacia la salida. Tifa te seguirá y te pedirá que, por favor, les ayudes. Después de esta conversación, Barret entrará en la estancia y le pagará a Cloud 1500 Gil. También pactará un nuevo precio con Cloud para que les ayude en la próxima misión.

Cloud se despierta en una esquina de la sala de reuniones que hay debajo del escondite que hace las funciones de Cuartel General de Avalancha. Sube en el ascensor de la máquina recreativa hasta la primera planta y habla con Tifa. Cuando hables con Barret, éste te contará de qué va la siguiente misión y te pedirá que le expliques lo de la Materia. Si seleccionas "De acuerdo, te lo explicaré", el tutorial te mostrará cómo se utiliza la Materia. Ésta juega un papel muy importante dentro del juego, así que asegúrate de que leer atentamente todas las instrucciones. Ahora puedes dejar el edificio y explorar el barrio.

Tu primera visita obligada debería ser el Almacén de Armas (dentro de un edificio situado en la parte inferior de la pantalla). Si hablas con el encargado que hay a mano izquierda de la tienda, podrás acceder al menú de Compra/Venta. Compra tres **Aros de**



Si tienes dudas podrás resolverlas en la Sala de Principiantes

Hierro: uno para cada uno de los miembros de tu equipo, y, luego, sal del menú Compra/Venta. Pulsa ▲ para abrir tu pantalla de menú y equipa a tu grupo con su nueva armadura. Si no entiendes muy bien cómo administrar los objetos, no te preocupes, en la siguiente sala encontrarás una sección tutorial que te ayudará con este tema. En cuanto hayas colocado a tus personajes las nuevas armaduras, ya podrás venderle al encargado los aros de bronce reemplazados. Cuando hayas terminado con todo esto, dirígete a la escalera de salida situada en la parte trasera de la tienda y entra en la sala que hay en la parte superior del edificio.

No te olvides de visitar esta estancia, no sólo contiene un ítem de **Materia "Todos"** y uno de **Éter**, sino que, además, te ofrece una amplia sección tutorial. La gente que se encuentra dentro de esta habitación dispone de información muy valiosa. Ellos te brindarán ayuda práctica para la utilización y la comprensión de las diversas técnicas básicas que deberás utilizar a lo largo de todo el juego. No olvides guardar el juego antes de salir de esta sala.

Por cierto si el grupo necesita un descanso, vuelve al Almacén de Armas de la primera planta y habla con el chico de la tienda. Por 10 Gil te dejará utilizar la habitación que hay en la última planta del edificio.

Sin duda, tu próxima parada debe ser el Almacén de Materia (a la izquierda del Almacén de Armas). Habla con el encargado para acceder al menú de Compra/Venta y quédate una unidad de **Materia "Fuego"** y una de **Materia "Recuperar"**. Si todavía te queda algo de dinero, también puedes comprar **Pociones** y **Plumajes Fénix** para ayudarte en tu aventura.

Como ya has hecho todas las compras, de momento, es hora de equipar la Espada Mortal de Cloud con la materia que acabas de adquirir. Dale a Cloud la **Materia "Todos"** y la **Materia "Recuperar"**. Esto te concederá un hechizo curalotodo que te será de gran utilidad en tu viaje a través del juego. También les puedes dar materia a los otros miembros del equipo. Asígnale la **Materia "Fuego"** a Barret, y a Tifa dale la **Materia "Relámpago"**. Ya con todo tu equipo a punto, puedes darte un garbeo por el barrio antes volver a la Estación del Sector 7 para comenzar tu próxima misión. ¡No te olvides guardar el juego!!

Viaje en tren

OBJETOS PLUMAJE FÉNIX, POCIÓN **ENEMIGOS** NO HAY ENEMIGOS EN ESTE NIVEL
SI QUIERES CONSEGUIR LOS OBJETOS QUE SE ENCUENTRAN DENTRO DEL TREN, LEE ESTA SECCIÓN ANTES DE EMPEZAR EL VIAJE



El primer vagón. Habla con Tifa y sonará la alarma. El borracho de ahí atrás te dará un Plumaje Fénix.

Una vez en la estación, sube al tren. Cuando la máquina se empiece a mover, dirígete hacia la parte delantera del vagón y habla con Tifa. ¡De repente, sonará una alarma! Shinra ha cambiado el puesto de control para comprobar las tarjetas de identidad y el grupo tendrá que correr de un coche a otro para evitar que les pillen.

Tienes 15 segundos para llegar al siguiente vagón situado en la parte inferior de la pantalla. Durante este tiempo también puedes quitarles algunos objetos útiles a los pasajeros del tren. Para hacerte con los objetos sin correr el riesgo de quedarte encerrado dentro del vagón, pulsa y mantén apretado el botón **X**. Esto os permitirá correr más rápido a lo largo del tren.

Si quedas encerrado en un vagón, el equipo pronto tendrá que saltar del tren. Esto no obstaculizará tu próxima misión. Sin embargo, si quedas atrapado en el primer coche, saldrás cerca de una estación custodiada por Combatientes Especiales. No te dejarán pasar, así que el equipo tendrá que girar y viajar en la dirección contraria.

Dentro del primer vagón, habla con el borracho que está echado en el último asiento del tren. Te dará un **Plumaje Fénix** por haber charlado un rato con él.

En el segundo vagón, el supervisor, que está de pie en la parte delantera del tren, te dará una **Poción S**. En el tercer coche no tienes ningún objeto que recoger, pero los personajes que avanzan en dirección contraria a la tuya pueden robarte alguna cosa. Para



El supervisor que está en la parte delantera del segundo vagón te dará una poción si hablas un rato con él.

recuperarla, tendrás que perseguirlos y agarrarlos. Tampoco hay ningún objeto en los vagones cuatro y cinco.

Cuando llegues al coche de cola, acércate a la parte delantera del vagón. Es hora de que los miembros del equipo salten fuera del tren. Habla con Tifa y ésta saltará del tren en marcha con gran valentía. En cuanto Tifa ya se haya escapado, habla con Barret para que Cloud salte a continuación de Tifa. Ahora el grupo se encuentra dentro de un túnel. Avanza directamente hacia el principio de la próxima misión.



Cuidado con el tipo que avanza en la dirección contraria. Seguro que te manga algo.

Reactor número 5

OBJETOS 2 ÉTER, POCIÓN, CARPA, ARO DE TITANIO **ENEMIGOS** TANQUE CHUSE, LANZADORA, BLUGU, COMBATIENTE ESPECIAL, HUMEADOR, METRALLETA, PROTO-METRALLETA, SABOR SANGRE, PRIMER RAYO, MONO UNIDAD, JEFE DE NIVEL: ROMPE-AIRE



El grupo ha saltado del tren y se encuentra dentro de un largo túnel.

Cuando tu equipo salta del tren se encuentra dentro de un largo túnel. Avanza hacia arriba a través del túnel hasta que unos sensores de seguridad te bloqueen el paso. La distancia que deberás recorrer antes de alcanzar este punto dentro del túnel dependerá de cuántos vagones conseguiste cruzar antes de que tu grupo saltara del tren.

Si observas el pequeño agujero que se encuentra en el lateral izquierdo del túnel (a la altura de los sensores), descubrirás que



El equipo ha llegado a los sensores de seguridad. No hay forma de pasar a través de ellos. Revisa la pared izquierda y trepa hasta el hueco para sortear los sensores.



Baja por las escaleras para llegar hasta la planta baja, que es donde empieza la acción...

tienes varias opciones. Escoge "Bajar", ya que es la única vía que te permite eludir los sensores.

El agujero desemboca en un pequeño corredor. Ve hacia delante y recoge el Éter que hay en medio del suelo. Ahora dirígete hacia el hueco que hay en el suelo y baja por las escalerillas hasta que llegues a la planta baja.

Te encontrarás en una gran área que se parece mucho a un almacén, con cajas y cajones de embalaje diseminados por toda la sala. Avanza hacia delante y baja por las escaleras que hallarás a la izquierda. Si sigues caminando hacia delante, al final verás a tu amigo Wedge parado cerca del pie de la escalera. Habla con Wedge y él te indicará hacia dónde debes dirigirte. Hay dos escalerillas más, pero ambas te conducen al mismo sitio, y allí no encontrarás ningún objeto que puedas recoger. Para salir, sube por la escalera que hay detrás de Wedge.

Ve hacia adelante y habla con Jessie, luego gira a la izquierda y

Probablemente hayas notado que los enemigos a los que te enfrentas empiezan a ser cada vez más fuertes y sus ataques más dañinos. Como ya hemos mencionado anteriormente, el hechizo del Rayo es muy efectivo contra los enemigos mecánicos, así que deberías utilizarlo antes que cualquier otro. También deberías emplear a menudo el nuevo encantamiento de Cloud, el Curalotodo. Sólo puedes conjurar este hechizo una vez por batalla y siempre y cuando dispongas de PM (Puntos Mágicos).



Habla con Jessie y ello te dirá adónde tienes que ir. No olvides recogerla poción que hay en la esquina.

recoge la **Poción** que encontrarás en la esquina. Ahora debes continuar descendiendo a través de la escalera de mano, situada al fondo a la izquierda de la estancia inmediatamente después de una señalización de rayas amarillas y negras pintadas en el suelo.

Cuando llegues al final de esta escalera, sigue la pasarela hasta el ítem **GUARDAR PUNTO**, sin olvidar recoger la **Carpa** que encontrarás a tu paso. Después de guardar la partida, habla con Biggs, que está apostado al lado de una escalera. Habla con él antes de subir hasta el área siguiente.

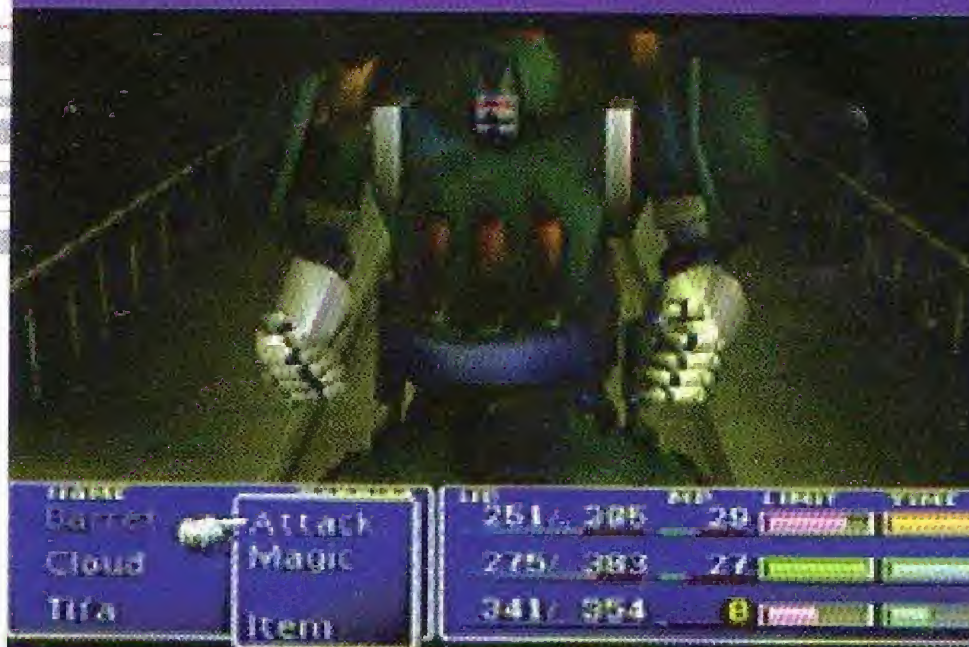
Deberías reconocer el trazado de esta zona. Ve hacia la derecha de la pantalla y deslízate por la rampa para bajar hasta la planta baja. Recorre la amplia plataforma y entra por la puerta que hay frente a la base de la escalera larga. La distribución del reactor es muy parecida al primer reactor, ahora ya hecho trizas. El reactor está situado al otro lado del puente, en la parte inferior de la zona de las escaleras. Es una ruta idéntica a la que recorriste cuando completaste la primera misión. Después de haber colocado la bomba, vuelve sobre tus pasos hasta esta gran estancia y continúa, subiendo por la escalera larga hasta el ascensor, que encontrarás a la izquierda, una vez llegues a la plataforma superior. En este nivel no existe ninguna contrarreloj, pero tampoco conviene que te entretengas mucho rato.

Después del breve viaje en ascensor, sal y dirígete hacia la izquierda, luego acércate al cofre amarillo y recoge el **Éter** que se esconde en su interior. Ahora entra en la sala que hay a mano izquierda. Para abrir la puerta de seguridad que te bloquea la salida, tus colegas deben pulsar los seis interruptores al mismo tiempo. Para lograrlo, sólo tienes que contar hasta tres y pulsar el botón ●. Puede que no te salga siempre a la primera, pero tendrás que insistir, porque ésta es la única ruta de salida.

Después de cruzar esta puerta, guarda tu juego y, luego, tómate un tiempo: aumenta el Nivel Límite de Cloud y Barret antes de continuar a través de la siguiente puerta, localizada en la parte superior izquierda de la pantalla, y tirar hacia abajo, por las escaleras, hasta el puente. Todos los miembros del equipo correrán hasta el puente pero, por desgracia, caerán de lleno en una trampa gentileza del Presidente Shinra.

ROMPE-AIRE

El Rompe-Aire es un enorme soldado mecánico del tecno desarrollado recientemente por el departamento de desarrollo de armas de Shinra. Tiene dos potentes ataques que utilizará contra ti a la primera de cambio. Su Bombardero es extraordinariamente poderoso y provoca un elevado índice de daños, y su contra ataque con sus ametralladoras posteriores también pueden dañar tus niveles de PG. El equipo está dividido y el Rompe-Aire está situado entre Cloud a un lado, y Tifa y Barret al otro.



Intenta atacarle por la espalda tanto como te sea posible, y recuerda que el hechizo del Rayo funciona muy bien contra este tiempo de monstruos.

Podrás acabar fácilmente con el Rompe-Aire si te entretienes en esperar que tus personajes alcancen el Nivel Límite. Tómate tu tiempo y asegúrate de que atacas a la máquina por la espalda. Si consigues hacer todo esto, el Rompe-Aire estará para el desguace en menos de lo que canta un gallo.

Cuando ganas esta batalla, recibes un Aro de Titanio. Al derrotarlo, el Rompe-Aire explota, produciendo un boquete en el puente. Cloud se queda colgando de un pequeño pedazo de puente. ¡Nadie puede hacer nada por él ahora! ¡Está perdido! O no..



La Florista

Cloud se despierta sano y salvo en una iglesia de los Suburbios del Sector 5. La vendedora de flores que conoció no hace mucho cuida de él. Se llama Aeris y pronto se convertirá en un nuevo miembro de la banda. Por lo visto, Aeris corre peligro, así que Cloud se ofrece a ser su guardaespaldas. Reno de los Turcos, que trabaja para Shinra, entra en la iglesia e intenta capturar a Aeris.



Cloud ha sobrevivido a la caída y se despierta en una vieja iglesia. Aeris le cuida amorosamente.

Cloud y Aeris salen corriendo por la puerta de atrás de la iglesia, con los agentes de Shinra pisándoles los talones. Una vez fuera, salta a través del hueco hasta la escalera y dirígete hacia las vigas del techo. Cloud y Aeris pronto quedan separados cuando ella resbala y cae al piso de debajo.



Cloud y Aeris deben salir por la puerta trasera de la iglesia con los turcos pisándoles los talones.



Sobre las vigas de la iglesia hay cuatro barriles. Debes arrojar estos barriles siguiendo un orden determinado para poder ayudar a Aeris que está en apuros.

Como los soldados te siguen de cerca, podrás escoger entre tres acciones distintas. Selecciona "Resiste" y trepa por la escalera hasta las vigas de encima.

Una vez arriba, verás que hay cuatro barriles. A Aeris la atacarán tres veces. Cada vez que la ataquen, puedes ayudarla arrojando los barriles marcados con 1, 2 y 3 (sobre estas líneas), siguiendo el orden estricto de los números. El cuarto barril es un señuelo. Cuando hayas terminado con esta pequeña misión, Aeris se reunirá con Cloud en las vigas.

Camina hacia adelante a través de la viga inclinada hasta el boquete gigantesco que hay en el techo. Una vez fuera de la iglesia, Cloud y Aeris charlan un rato sobre el tejado antes de ponerse de nuevo en marcha.

Cuando llegues a los tejados, huye hacia arriba a mano izquierda de la pantalla. Al final, saltarás fuera de los tejados y aterrizarás a poca distancia de la casa de Aeris, situada en los suburbios del Sector 5. En cuanto puedas, gira a la izquierda y salva tu juego en el ítem **GUARDAR PUNTO** que hallarás cerca de donde te encuentras.

Suburbios del sector 5

OBJETOS 5 GIL, NOTICIAS DEL PARAÍSO DE LAS TORTUGAS Nº 1, ÉTER, MATERIA CUBRIR **ENEMIGOS** COMETODO, VICIO

Después de haber guardado el juego, continúa avanzando hacia la izquierda hasta que llegues a una bifurcación. Toma la senda situada a tu mano derecha. Sube hacia arriba y entra en los suburbios. Aquí no puedes equivocarte de camino, ya que la salida al sector 6 está bloqueada por dos hombres y no conseguirás pasar. Dentro de esta área de la barriada, los combates cesarán durante un rato. Esto te permitirá disponer de tiempo de sobras para hablar con todo el mundo y hacer algunas compras de primera necesidad. Además de tus compras, antes de ir a casa de Aeris (situada a mano derecha del suburbio), no olvides hacerle una visita al chico del dormitorio. Entra en la casa, gira a la derecha y sube las escaleras.

Si le hablas al chico que está tumbado en la cama, éste murmura algo entre dientes acerca de un cajón secreto que hay en su cómoda. Si registras los cajones, efectivamente descubrirás un cajón oculto que contiene cinco Gil. **¡NO TE QUEDES EL DINERO!**

Más tarde, regresarás a este mismo lugar y recibirás un objeto mucho más valioso. Antes de abandonar la habitación del chico, lee el cartel "Noticias del paraíso de las tortugas" que hay colgada en la pared. Ésta es la

primera de seis notas que tendrás que ir descubriendo para poder conseguir más tarde un montón de objetos. Cuando hayas acabado aquí, sal de la casa y continúa hacia la casa de Aeris (arriba a la derecha del barrio).

Antes de guardar o de entrar en la casa, camina despacio alrededor del edificio y entra en el jardín. Aquí podrás hacerte con un **Éter** y una **Materia "Cubrir"** que se ocultan entre las flores. Ahora ya puedes guardar tu juego antes de entrar en casa de Aeris. Una vez dentro, conocerás a su madrastra Elmyra, que te invitará amablemente a largarte cuanto antes, y sin Aeris. Después de hablar con Elmyra, sube arriba y habla con Aeris.

Cuando te despiertes, tendrás que escabullirte sigilosamente por la puerta de Aeris. Si caminas en vez de correr, no deberías

En venta

Almacén de Elementos

Concepto	Precio
Poción	50
Plumaje Fénix	300
Antídoto	80
Carpa	500

Almacén de Armas

Concepto	Precio
Aro de Titanio	280
Granada	80

Almacén de Materia

Concepto	Precio
Materia Fuego	600
Materia Hielo	600
Materia Recuperar	750
Materia Relámpago	600



Después de escapar de sus perseguidores Cloud y Aeris llegan al sector 5. Camina hacia la izquierda y encontrarás un ítem Guardar Punto.

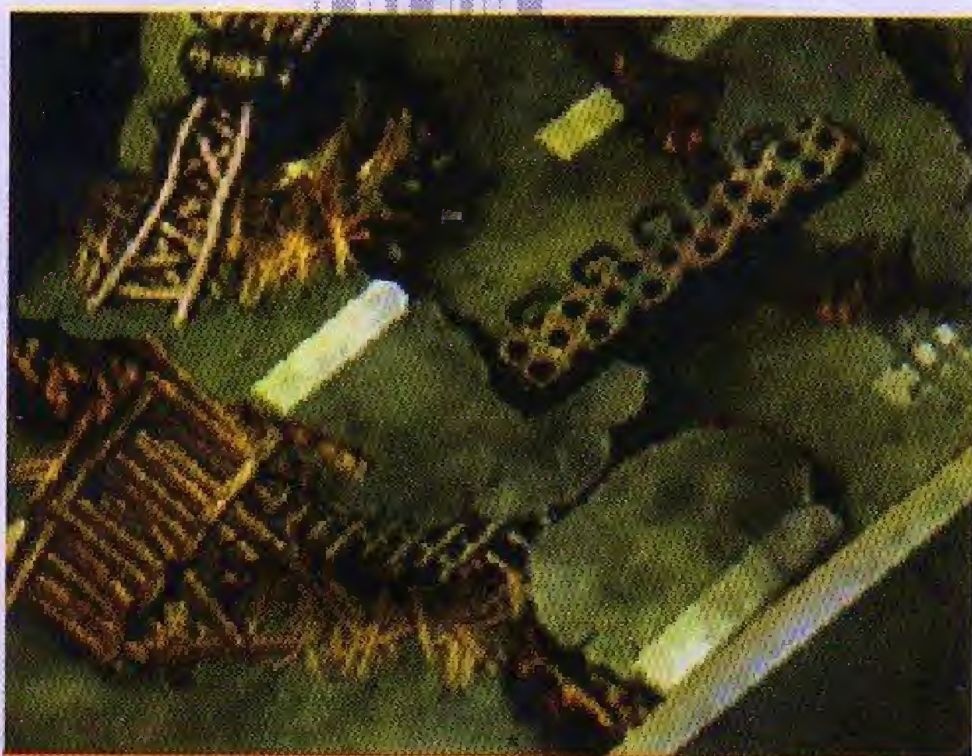


En este sector dispondrás de un poco de paz para descansar y realizar tus compras.

tener ningún problema. Abandona la casa y vuelve hacia atrás, cruzando por el suburbio hasta la entrada al Sector 6. Esta vez, encontrarás vía libre.

Suburbios del sector 6

OBJETOS NO HAY OBJETOS EN ESTE ÁREA **ENEMIGOS** CASA INFIERNO, COMETODO



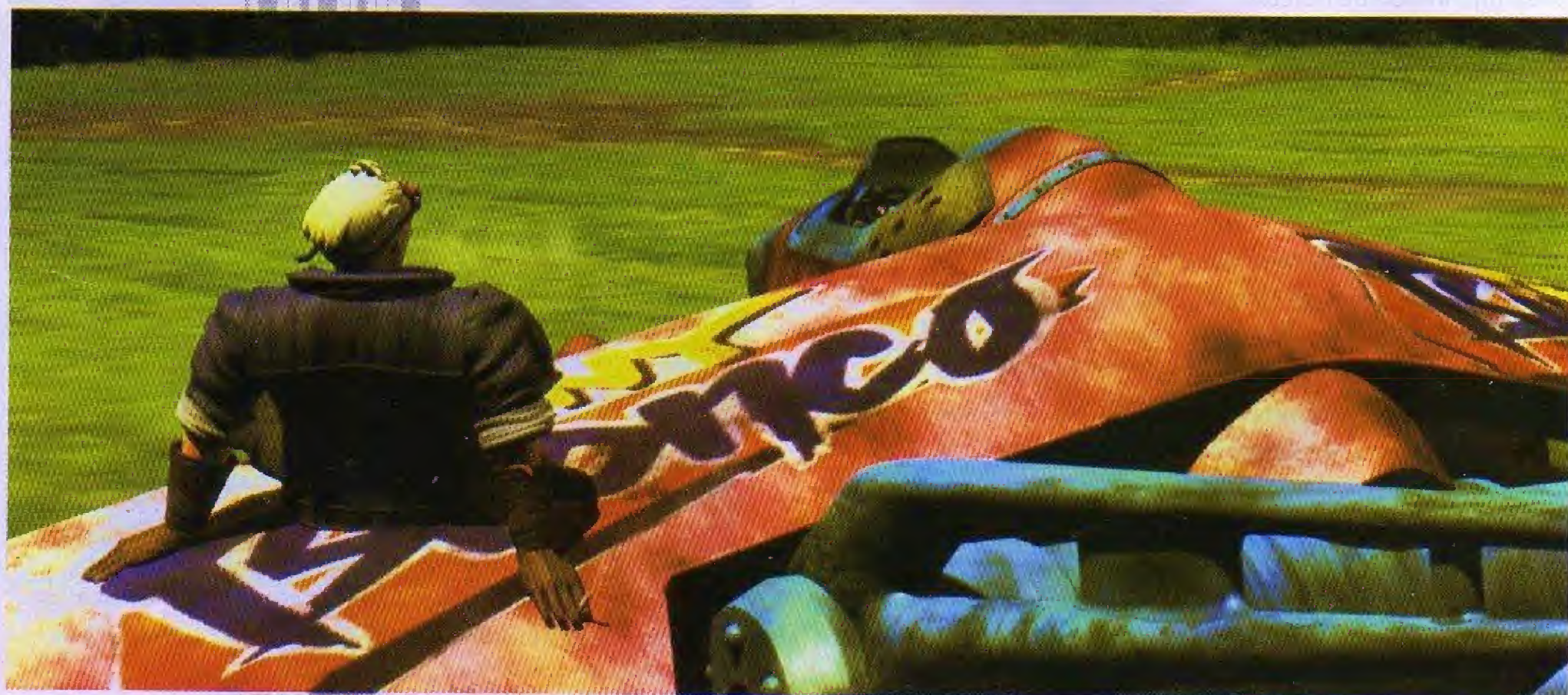
Suburbios del sector 6. Avanza a través del enmarañado laberinto. Arriba de todo descubrirás un viejo patio de juegos.

Aeris ha conseguido engañarte y te está esperando en la entrada a los Suburbios del Sector 6. Después de todo, parece que vas a tener que llevarla contigo. En cuanto crucéis la entrada, dedica unos minutos a equipar a Aeris con algo de materia. Su ataque normal es un poco flojo y en este viaje a

través del suburbio vais a tener que enfrentaros a unos cuantos enemigos bastante duros de pelar. Además, equipa a Cloud con la **Materia "Cubrir"** que encuentres en el jardín, esto aportará poder de defensa extra tanto para Cloud como para Aeris. Si te parece que no tienes suficientes ranuras para materia, recuerda equipar a Cloud con el **Aro de Titanio**.

Ve hacia delante y gira a la derecha. Sube por la rampa de madera. Continúa a través de un pequeño puente metálico, situado a tu mano derecha, y sube hacia la parte superior de la pantalla. Al otro lado del puente hay una plataforma de cemento, camina por ella hasta llegar a la viga que está inclinada hacia abajo. Baja hasta el piso de abajo. Al pie de la viga hay un pequeño túnel que tendrás que atravesar para llegar a la siguiente sección.

Una vez hayas cruzado el túnel, gira a la derecha y pasa por debajo del puente metálico. Gira de nuevo a la derecha y sube hasta la parte superior izquierda de la pantalla. Ahora, en teoría, deberías poder ver un poste rojo que sube hacia arriba, encamínate por él hasta el área elevada que se encuentra justo delante de ti. A la izquierda verás otra rampa de madera que baja. Desciende por ella, gira a la izquierda y, luego, continúa hacia arriba hasta llegar a un gran patio de recreo situado frente a la entrada al Sector 7. Cloud y Aeris deciden pasar un rato libre. Así que por qué no haces tú lo mismo y te tomas tranquilamente un *cafelito*, mientras tanto.



Mercado Muro

OBJECTOS HIPER, ÉTER **ELEMENTOS CLAVE** VESTIDO, PELUCA, CUPÓN FARMACIA, MEDICINA, COLONIA, DIADEMA, TARJETA DE MIEMBRO, ROPA INTERIOR, MAQUILLAJE **ENEMIGOS** SÓLO TENDRÁS QUE ENFRENTARTE CON SUS LACAYOS, SI CLOUD NO RESULTA ESCOGIDO PARA PASAR LA NOCHE CON DON CORNEO

De repente, la puerta del Sector 7 se abre y aparece un carro tirado por un chocobo. En él va Tifa, que se dirige hacia un pueblo llamado Mercado Muro. Sigue a Tifa y sal de la pantalla por la esquina superior derecha. Continúa por el camino y llegarás a la entrada del pueblo.

En Mercado del Muro hay un montón de cosas que hacer y que encontrar. Primero ve a la Taberna de la Abeja, al sudeste del pueblo. Gira alrededor del edificio situado a tu derecha y sal de la pantalla por la derecha.

Frente a la taberna tendrás que hablar con el hombre del chaleco rojo que está de pie junto al guarda de seguridad. Te explicará que Tifa es la empleada más nueva del local y que, en ese preciso instante, tiene una "entrevista de trabajo" en la Mansión de Don Corneo. Sal y vuelve atrás hasta la entrada sur del pueblo.

La mansión es el edificio que está situado en el área más al norte del pueblo. Sigue el camino a la izquierda hasta arriba de todo, entra en el edificio y habla con el tipo que hay al lado de la puerta interior, que te bloqueará el paso y te informará de que, como requisito indispensable para entrar en la mansión, hay que ser una chica. Aeris le sugiere a Cloud que se vista de mujer para poder entrar, y éste accede a regañadientes.

Para engañar al portero, primero hay que conseguir un vestido. Y, mira por donde, justo aquí en Mercado Muro tienes una *boutique* a tu disposición. Abandona la entrada a la mansión y baja hasta la tienda de ropa. Entra en la tienda y habla con el dependiente que está detrás del mostrador. Por desgracia, no podrás conseguir un vestido enseguida, ya que, en estos momentos, el modista se está dedicando en cuerpo y alma a su práctica favorita: darle a la botella en el bar. Quizá Cloud y Aeris puedan convencerle de que haga un vestido especial para ti, pero lo necesitas con cierta urgencia, así que tendrás que acercarte al bar.

Entra en el bar y habla con el modista. Está sentado solo en la

En Venta

Almacén de elementos 1

Ningún objeto

Almacén de elementos 2

Concepto	Precio
Poción	50
Plumaje Fénix	300
Antídoto	80
Pantalla Sonora	100
Colirio	50
Hiper	100
Tranquilizante	100
Poción S	300
Carpa	500

Almacén de Armas

Concepto	Precio
Vara de Mitrilo	370
Nudillo de Metal	320
Arma de Asalto	350
Aro de Titanio	280
Aro de Mitrilo	350

Almacén de Materia

Concepto	Precio
Materia Fuego	600
Materia Hielo	600
Materia Recuperar	750
Materia Relámpago	600
Materia Cubrir	1000



Mapa de Mercado Muro. En esta área tendrás que visitar todas las tiendas y hablar con todo el mundo.

barra que hay al lado derecho de la tasca. Aeris se hace cargo de la conversación y se las arregla para convencer al sastre para que les haga el pequeño favor. Ahora tendrás que escoger qué tipo de vestido prefieres; las posibilidades se encuentran entre "Que resulte elegante" o "Que sea suave" y que sea "Brillante" o "Que reluzca". La mejor elección es la segunda, que corresponde al vestido de seda.

Una vez elegida la prenda debes volver a la tienda de ropa. Para cuando llegues, tu **Vestido** ya estará listo. Habla con el dependiente para que Cloud pueda probarse su nuevo modelito.

Entonces, a Aeris se le ocurre que para hacer que tu disfraz resulte más creíble, iría de perlas conseguir una peluca. El dependiente os informa de que hay un tipo en el gimnasio que podría ayudaros a conseguir una, así que Cloud y Aeris tendrán que ir para allá.

Dentro del gimnasio habla con la chica que está al lado del ring, que te presentará al Gran Hermano. Para conseguir la peluca, Cloud tendrá que vencer al Gran Hermano en una competición de flexiones. Para arrodillarte, debes pulsar los botones ■, ✕ y ● en ese orden. Cada tecla ejecuta uno de los distintos movimientos necesarios para ponerte de cuclillas. Debes cuidarte de no pulsar el siguiente botón hasta que Cloud no haya terminado con el anterior movimiento. Si metes la pata, Cloud se detendrá y se rascará la cabeza. Si esto ocurre, sencillamente, empieza de nuevo por el botón ■. Tendrás una oportunidad para practicar un poco antes de que empiece la competición, aprovecha esta ocasión para calcular bien cómo debes sincronizar el tiempo que necesitas para completar cada acción de ponerte en cuclillas. Cuando termine el combate, recibirás uno de los tres tipos de **Peluca** disponibles.

Si ganas	Peluca Rubia (la mejor opción)
Si empatas	Peluca Teñida
Si pierdes	Peluca Simple

Ahora puedes continuar directamente hasta la mansión de Don Corneo si quieres, pero, cuando llegues allí, el tipo estará intentando decidir con que chica prefiere pasar la velada. Si elige a Cloud, podrás hacerte con un estimulante que se encuentra bien escondido detrás de su cama, pero para lograr ser "la" acompañante de Don Corneo, te harán falta algunos complementos extra.

En el interior del bar te encontrarás con un chaval que tiene cierta urgencia por usar el lavabo. Habla con él y luego háblale a la joven que parece estar monopolizando el baño. La chica se siente



Interior del bar. Habla con el caballero sentado a la derecha. Él te puede confeccionar un vestido.

un tanto indispuesta y necesita alguna medicina, pero para conseguir este medicamento especial, Cloud tendrá que hacerse primero con un cupón para la farmacia.

¡Debe ser tu día de suerte! En el restaurante del pueblo te regalan un **Cupón para la Farmacia** con la comida. Entra en el restaurante y siéntate en la barra. El propietario te preguntará qué te apetece comer y tendrás que elegir entre tres menús distintos que cuestan 70 Gil igual cada uno. Después de comer la comida se te presentarán tres opciones. Si pretendes conseguir el cupón, selecciona "Muy rica". Una vez tengas el cupón en tu poder, deberás ir a la farmacia para canjearlo por un elemento.

Entra en la farmacia y habla con el encargado. Este ve que llevas un cupón y con un gesto te indica que escojas la medicina que prefieras. Las opciones son las siguientes:

1. Desinfectante	Colonia
2. Desodorante	Colonia de Flores
3. Digestivo	Colonia Sexy (la mejor opción)

En cuanto tengas la **Medicina**, regresa al bar y dásela a la señorita que está en el lavabo. Ella te lo agradecerá regalándote la **Colonia** correspondiente al producto que has elegido para ella.

Siguiente parada: el Almacén de Materia. Aunque de momento no les quedan existencias, el propietario te pedirá que le hagas un pequeño favor: que le digas qué se vende en la nueva máquina expendedora de la posada. Cloud debería acceder a hacerle el favor e ir a la posada.

Entra en el hostal y habla con la joven que está detrás del mostrador. Págame los 10 Gil que cuesta pasar la noche y Cloud se encontrará automáticamente con la máquina expendedora. Esta vez se te plantearán cuatro posibilidades con sus correspondientes resultados:

1. No comprarlo	Nada
2. Compra el que cuesta 200 Gil	Diadema Diamante (la mejor opción)
3. Compra el que cuesta 100 Gil	Diadema Rubí
4. Compra el que cuesta 50 Gil	Diadema Cristal

Ya por la mañana, sal de la posada y regresa al Almacén de Materia. Vuelve a hablar con el propietario y te dará la **Diadema** que se corresponda con tu elección.

Sólo te queda otro sitio más por visitar: La Taberna de la Abeja. Sin embargo, para poder entrar necesitas una tarjeta de miembro. Da la casualidad de que hay un tipo plantado ahí en la esquina, antes de llegar a tu lugar de destino. Si te detienes a hablar con él, éste te cederá amablemente su **Tarjeta de miembro**.

Ahora que ya tienes el carnet, háblale al portero y te dejará pasar. Una vez en el interior del hostal, te preguntarán que habitación deseas utilizar. De nuevo, dispones de dos opciones. A cada una de ellas se corresponden las siguientes prendas de ropa interior:



Mansión de Don Corneo. Tifa está retenida en el sótano y debes encontrarla antes de que te llamen a presentarte en la oficina de Don.

1. Habitación para Grupos - Bragas Bikini
2. Habitación &\$#% - Lencería

No importa qué habitación escojas, sólo tienes que asegurarte de recoger la **Ropa Interior** que te dará el empleado o la chica antes de salir de la habitación. Una vez fuera no podrás volver a



La misión de la mansión causó gran controversia en Estados Unidos a causa del tema del travestismo.

Vuelve a la tienda de ropa y Cloud se pondrá su disfraz. Ahora es cuando puedes comprar alguno de los objetos que te ofrecen las tiendas de la zona. Hazte con una **Vara** y un **Aro de Mitrilo** en el Almacén de Armas. No olvides asignar estos objetos antes de seguir adelante. Guarda el juego y regresa a la mansión para empezar con la operación de rescate.

Esta vez no tendrás ningún problema para entrar, ya que el portero accederá gustoso a dejarte pasar y el recepcionista irá a informar a Don Corneo de tu llegada. Esta parece la ocasión perfecta para buscar a Tifa. Sube por la escalera que hay a tus espaldas hasta el primer piso, avanza por el rellano hasta la entrada más lejana y continúa hacia abajo. Tifa se encuentra al final de las escaleras, en el sótano. En cuanto Cloud y Aeris hayan localizado a Tifa, el recepcionista de Don Corneo les llamará desde lo alto de las escaleras. No olvides recoger el **Éter** que hay al lado de la chimenea antes de volver a subir las escaleras para entrar en los aposentos del Don.

Cuando llegues a lo alto de las escaleras, gira y entra en la siguiente puerta que encuentres. Sigue hacia adelante y dirígete a la parte derecha del escritorio de Don Corneo. Kotch te detendrá y te pedirá que te pongas en fila delante de Don para que éste pueda elegir a la chica de la noche. Si conseguiste el Vestido de Seda, la Peluca Rubia, la Colonia Sexy, la Diadema de Diamantes, la ropa interior y un buen retoque de maquillaje, el Don escogerá a Cloud. Si recogiste otros objetos distintos, Don puede escoger a Aeris o a Tifa. Si Cloud no resulta seleccionado, tendrá que vencer a los secuaces de Don Corneo para poder entrar en el dormitorio.

En la habitación del Don, corre a la parte posterior de la cama y recoge el **Hiper** oculto en ella. Luego habla con Don. Si quieres jugar un poco con él antes de revelar tu verdadera condición, es cosa tuya. Al final, Tifa y Aeris irrumpirán de repente en el dormitorio y, juntos, podréis persuadir a Don para que coopere. Resulta que Shinra planea destruir los pilares de soporte del Cuartel General de Avalancha. Eso provocaría el derrumbamiento de todo el sector. Cuando el grupo intenta salir, Don acciona una trampa que los enviará a las alcantarillas.



La Taberna de la Abeja. Cuando ya tengas tu disfraz casi preparado, tendrás que volver aquí a buscar algo de ropa interior.

entrar. Y dentro de la taberna te queda otra habitación por visitar: La Sala de Maquillaje, Puerta Nº 3. Habla con la joven que se encuentra al fondo, a la izquierda de la pantalla y ella accederá a darle los últimos retoques a tu caracterización.

Las dos habitaciones restantes ya están ocupadas, pero si tienes curiosidad, puedes fisgar por el ojo de las cerraduras. Mientras espías a los ocupantes de la habitación, puedes ajustar tu visión utilizando los botones de dirección derecho e izquierdo. Cuando hayas acabado en la Taberna de la Abeja, ya será hora de que te arregles antes de regresar a la mansión de Don Corneo.

Las alcantarillas

OBJETOS PLUMAJE FÉNIX, POCIÓN, MATERIA ROBAR, POCIÓN S, PANTALLA SONORA, ÉTER **ENEMIGOS** JEFE DE NIVEL: APS, SAHAGIN, CÉSAR, FANTASMA, DINGLO



Nuestros amigos son expulsados al interior de las cloacas. Asegúrate de que todos tus personajes estén equipados con alguna materia.

La trampilla precipita a nuestro grupo dentro del sistema de alcantarillado situado debajo de la mansión de Don Corneo. Antes de ir a ninguna parte, asegúrate de equipar a Tifa y Aeris con cualquiera de las nuevas armas o armaduras que hayas podido comprar. Comprueba también que las dos tengan al menos un hechizo de materia instalado en sus armas o armadura.

El Aps es una enorme criatura fuera de lo corriente, cuyo principal ataque es la Ola de Cloaca. Este ataque se base en el agua y afectará a todos los miembros del grupo al mismo tiempo. Por



Busca la escalerilla que hay a mano derecha de la pantalla y sube hasta el cementerio de trenes.

suerte, también afectará a su vez al propio Aps. Si la oleada surge por detrás del Aps, entonces el daño que se causará a sí mismo será considerablemente mayor al que producirá en el grupo. Por supuesto, al contrario, cuando la ola provenga de detrás del grupo, éstos sufrirán mayores daños que el Aps.

Ataca a esta criatura con tanta magia como te sea posible para evitar al máximo un enfrentamiento prolongado. Su punto débil es sin duda el fuego, así que utiliza el hechizo de fuego tanto como puedas. No pierdas de vista el estado de salud de tu equipo e intenta que no descienda por debajo de los 100 PG. Cuando consigas vencer a este bicho de la cloaca, recibirás un **Plumaje Fénix**.

Ahora, camina hacia adelante por las aguas residuales y sube por las escaleras que Cloud tiene a mano derecha para hacerte con la **Poción** de la esquina superior izquierda de la pantalla. Luego, vuelve a bajar por las escaleras hasta el canal y sube por la escalera de mano que hay al otro lado. Sigue el pasillo hasta encontrar otra escalerilla que permite bajar a la otra parte del canal de aguas residuales.

Después, sube por las escaleras situadas en la esquina inferior derecha, y gira a la izquierda; sin olvidar recoger la **Materia "Robar"** que encontrarás en medio del pasillo. En cuanto tengas la materia, equipa inmediatamente a Tifa. Con ella, podrás robar ítems a tus enemigos y empezar a engrosar tu inventario. Luego, sigue adelante y baja de un salto por la trampilla que encontrarás en la esquina superior derecha de la pantalla.

Continúa hasta el final del pasillo y baja por las escaleras hasta el poso de inmundicias. Ve hasta el final y gira a la derecha para subirte al promontorio, donde hallarás las vías rotas. Camina hacia delante hasta donde está la escalerilla y sube al Cementerio de Trenes.



Cementerio de trenes

OBJETOS 3 POCIONES, 3 POCIONES S, PANTALLA SONORA, ÉTER **ENEMIGOS** FANTASMA -ROBAR MANO DE FANTASMA-, DINGLO -ROBAR ÉTER-, ELIGOR -ROBAR VARA GOLPEADORA-

Nuestro grupo abandona las alcantarillas y llega al extremo sur del cementerio de trenes. Teniendo en cuenta el diabólico plan de Shinra para aplastar el Cuartel General de Avalancha, tendrás avanzar a través de este laberinto de vagones desguazados tan rápido como puedas. Los Suburbios del Sector 7 quedan justo al otro lado, así que, con un poco de suerte, tu equipo puede evitar que ocurra alguna terrible catástrofe.

Entra en el tren que hay justo delante de ti por la puerta; recorre el vagón de abajo a arriba y sal por la puerta del otro extremo. Después de inspeccionar el barril de aceite, hallarás una **Poción S**. Ahora, vuelve sobre tus pasos a través del vagón. Pasa por el punto

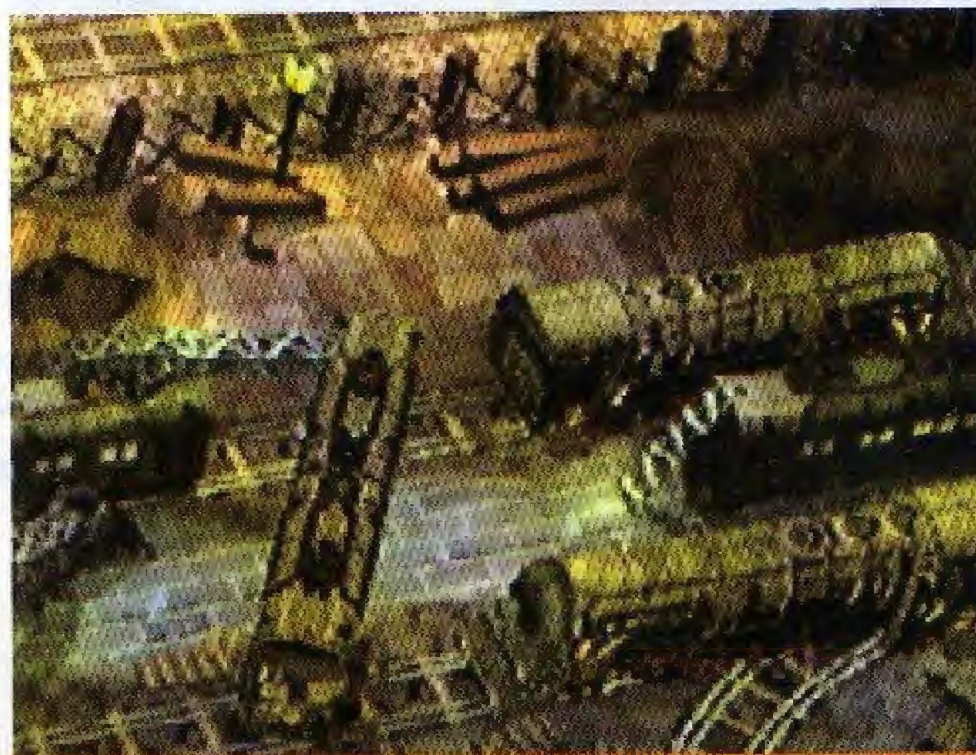
En este cementerio te esperan un montón de asquerosos enemigos, así que no olvides guardar la partida antes de empezar.

para guardar y trepa por la escalera hasta el techo. Continúa hacia adelante y recoge la otra **Poción S** que hay en medio del techo.

Continúa por el techo del segundo vagón hasta llegar a la viga rota y gira a la izquierda para llegar a la planta de abajo. Tendrás que registrar otro barril de aceite que hay en la esquina superior izquierda. Al hacerlo, recibirás una **Pantalla Sonora**. Vuelve hacia la viga y gira a la izquierda para pasar por debajo de ella. Luego, entra en el tren que hay a mano izquierda. Ahora Cloud debería girar otra vez a la derecha para recoger la **Poción**. Continúa bajando por el coche y sal a mano derecha. Trepa por la escalerilla que tienes enfrente para subir al techo del vagón de delante. Gira a la izquierda y cruza hasta el siguiente vagón antes de bajar por la escalerilla al otro lado. Ahora, entra dentro del vagón que encontrarás después de girar a la derecha. Ve hacia la izquierda y sal.

Recoge la **Poción** que hay en la parte delantera de este coche. Gira a la derecha y dirígete a la parte superior de la pantalla, pasando por debajo del vagón colocado encima de otros; gira a la izquierda y, a la izquierda, otra vez. En la esquina inferior izquierda tienes otra **Poción**.

Ahora deberías ver otro barril de aceite detrás del vagón que hay a la izquierda de la pantalla. Avanza por los escombros hasta llegar al barril. Recibirás un **Éter**. En esta área te las verás con una poderosa criatura llamada Eligor, dotada con una **Vara Golpeadora**, que a estas alturas de juego es el arma más poderosa de Aeris. Se la puedes quitar utilizando el comando "robar"; si es que has incluido esta materia en tu arma. No siempre podrás robar



Desplaza estas locomotoras para formar un puente.

objetos a la primera, y obtener esta arma puede costarte un poco.

En la sección más al norte del cementerio de trenes hay dos locomotoras que debes mover para poder abandonar la zona. El paso a los suburbios del Sector 7 se encuentra bloqueado por un montón de escombros y si mueves los trenes se creará un puente por el que podrás cruzar al otro lado. El primero que tienes que mover es la locomotora que hay al fondo a mano derecha. Para ello, sólo tienes que cruzar por la entrada abierta. Ésta se desplazará lentamente hacia adelante, quitando de en medio el vagón que hay en la parte izquierda de la pantalla. Cuando la locomotora se detenga, Cloud se bajará. Vuelve a llevar a Cloud dentro de ella. Esta vez, la locomotora dará marcha atrás y volverá a su posición original. Ahora Cloud tendrá que mover la segunda máquina. Ve hacia arriba. Este tren también se encuentra a mano derecha. Después de que se haya movido, Cloud volverá a saltar de la locomotora, sin embargo, esta vez dejarla donde está, ya que constituye la parte esencial del puente. Gira a la izquierda y trepa por la escalerilla para montar en el techo del vagón situado en medio de las dos locomotoras. Avanza hacia adelante y recoge la **Poción S** antes de saltar a la locomotora desplazada. Ahora, si cruzas por la viga hasta el siguiente vagón, y bajas por la escalerilla, habrás llegado a la Estación del Sector 7. Corre hacia la izquierda y pasa por la Estación hasta entrar en los suburbios. Al llegar allí, descubrirás que el pilar está siendo duramente atacado.

El pilar

OBJETOS NO HAY OBJETOS EN ESTA ÁREA **ENEMIGOS** AEROLUCHADORES, RENO- JEFE DE LOS TURCOS



Trepa por el pilar tan rápido como puedas. ¡Barret está en apuros y sobre los pobladores del suburbio pesa una terrible amenaza!

El grupo llega al pilar justo a tiempo para luchar contra las fuerzas de Shinra, sin embargo el ataque ya está en marcha y a Barret no le vendría mal un poco de ayuda ahí arriba. De momento, Aeris abandonará el grupo para asegurarse de que la niña Marlene esté a salvo; esto significa que Cloud y Tifa deberán escalar la torre sin ella.

Puede que durante tu camino tengas algún encuentro ocasional con los Aeroluchadores especiales.

Guarda el juego antes de empezar tu recorrido hasta arriba. El peligroso jefe de este nivel, Reno de los Turcos, te espera en la cima del pilar y no está dispuesto a dejarte marchar con vida de este nivel.

Estos tipos te hieren con sus hélices hasta que los derribas y los obligas a luchar en tierra. Una vez allí, se convierten en unos seres mansos como gatitos y podrás derrotarlos fácilmente. Arriba de todo, Barret está luchando con todas sus fuerzas para mantener a raya al enemigo.

Cuando llegues al lugar donde se encuentra resistiendo Barret, tendrás la oportunidad de equiparlo con cualquier armadura que hayas podido comprar en los anteriores escenarios y con la materia que Aeris ha estado utilizando antes de dejar el grupo. Una vez hayas terminado de equipar adecuadamente a tu equipo, Reno de los Turcos descenderá a la plataforma y activará el sistema de autodestrucción del pilar. Prepárate para la encarnizada lucha en la que vas a tomar parte, porque Reno no es un enemigo cualquiera.

RENO

Reno utilizará contra ti sus dos ataques principales: su Barra Electromagnética y su Pirámide. La Barra electromagnética es bastante potente y a veces puede dejar a alguno de los personajes sin sentido. Si esto ocurre, no hay gran cosa que se pueda hacer al respecto. No pierdas de vista tus puntos de vida y utiliza tu hechizo de curación si alguien desciende por debajo de los 100 PG. La pirámide no puede causarte daños personales, pero te impide participar en la batalla. Si un personaje resulta atrapado, puedes liberarle arremetiendo contra la pirámide con tu ataque normal. Esto no afectará al personaje que está dentro encerrado, pero destruirá la pirámide y le permitirá salir y continuar luchando. Para derrotar a Reno, no dejes de atormentarlo con tus



hechizos de fuego y hielo y con tus ataques Limite, en cuanto estén listos. Si alguno de tus personajes queda atrapado en una pirámide, libérale lo antes posible y recuerda que no debes perder de vista tu nivel de vitalidad. Si sigues estas instrucciones, Reno no te causará demasiados dolores de cabeza. En cuanto su nivel de PG descienda, se echará atrás y abandonará la lucha. En cuanto Reno haya huido, el grupo intentará detener la secuencia de auto destrucción, pero esto resulta ser imposible. Tseng de los Turcos aprovechará su segura posición desde su helicóptero para entretenerse un momento en provocar al grupo y mostrarles su última adquisición: Aeris. Nuestro equipo no podrá hacer nada para ayudarla de momento y, además, con la cuenta atrás apurando los segundos, más vale que abandonéis la plataforma inmediatamente.

Tras la explosión

OBJETOS MATERIA SENTIR, ÉTER TURBO, NOTICIA DEL PARAÍSO DE LAS TORTUGAS Nº1, PLUMAJE FÉNIX, BATERÍAS **ENEMIGOS** CASA INFIERNO, COMETODO

Después de escapar a la muerte por los pelos allí arriba en el pilar, el equipo se encuentra en un viejo patio de juegos en ruinas contiguo al Sector 6. Barret expresa su indignación por las acciones de Shinra y el equipo charla durante un rato. Cloud les cuenta que siente la necesidad de saber más acerca de los antiguos habitantes y, así pues, decide ponerse en camino hacia la casa de Aeris para preguntarle a su madrastra. Cloud sale de la pantalla hacia los Suburbios del Sector 5 y vuelve a sentir una extraña voz interior que resuena en su cabeza. Barret y Tifa se



Nuestro grupo llega a una vieja área de recreo. Ahora deberían regresar a los suburbios del sector 5.

unirán a Cloud para ponerse en marcha hacia la casa de Aeris. Antes de dirigirte al Sector 5, y una vez que tus amigos se te han unido, da media vuelta y vuelve al patio de recreo. En la esquina inferior derecha encontrarás una **Materia "Sentir"** por recoger.

Ahora, el equipo ya está listo para emprender su viaje al Sector 5. Vuelve hacia atrás por el Suburbio del Sector 6 y regresa a la casa de Aeris. En tu camino a través del Suburbio del Sector 5, detente un momento a visitar el dormitorio del chico (ahora está despierto) y, siempre y cuando antes no le hayas robado el dinero, éste te dará un **Éter turbo**. Si cuando estuviste aquí antes no miraste en la pared, hazlo ahora, encontrarás **Las Noticias del Paraíso de las Tortugas Nº 1**. Éste es el primero de los seis carteles que necesitas encontrar para poder recibir una buena cantidad de ítems más tarde durante el juego.

En casa de Aeris, resulta que Elmyra tiene un montón de información que darte acerca de Aeris y los Ancianos. Parece ser que Aeris se las ha arreglado para traer a Marlene aquí antes de ser capturada. Antes de salir en busca de Aeris, no olvides descansar un rato en el dormitorio de arriba, ya que los trenes. Ya que los



Los cables te permitirán llegar al corazón del poder Shinra.

trenes no funcionan, el equipo decide llegar al Cuartel General de Shinra a través de Mercado Muro. No olvides guardar el juego antes de abandonar la casa, el viaje puede ser peligroso.

Nuestro grupo deberá viajar a Mercado Muro. Para hacerlo, debes tomar las mismas rutas que antes. Atraviesa los Suburbios del Sector 6 y gira a la derecha después del patio de recreo. Sigue el camino y llegarás a la entrada Sur del Mercado Muro. Si el equipo necesita descansar, id a la Posada. Si no, vete de compras y hazte con los objetos que necesitas antes de seguir adelante.

Cuando hables con los tipos que hay delante de la armería, te contarán que el propietario ha estado recogiendo ciertos artículos que se han desprendido de la Placa del Sector 7. Dentro de la tienda hay dos hombres. Habla con el que está al girar la esquina a la izquierda y se ofrecerá para venderte algunas **Baterías** por 100 Gil cada una. Tienes que comprarle tres baterías para poder trepar hasta el Cuartel General de Shinra. Asegúrate de que dispones de 300 Gil; si no, vuelve hacia atrás y dedica algún tiempo a matar monstruos para ganar pasta. En cuanto tengas las baterías, ya puedes emprender la marcha hacia el "Cable dorado de la Esperanza", o bien dedicarte a explorar un rato la mansión de Corneo, que ya no está protegida por los vigilantes.

Si decides darte una vuelta por la mansión, podrás hacerte con cualquiera de los objetos que no recogiste durante tu primera visita. En la sala de los guardias que hay en el primer piso, hallarás un **Plumaje Fénix** y, encontrarás a Kotch, uno de los secuaces de Don, atado en el sótano. Tendrás la opción de ayudarlo si así lo deseas, aunque si tienes ganas de venganza, también puedes dejarlo y que se pudra. Ya no hay nada más que hacer aquí, así que sal del edificio y gira a la hacia la derecha de la pantalla, en dirección al "Cable dorado de la Esperanza".

El cable de la esperanza

OBJETOS 1 ÉTER **ENEMIGOS** NO HAY ENEMIGOS EN ESTE NIVEL

Ahora el equipo tiene que trepar por el cable para alcanzar el Cuartel General de Shinra, situado arriba de todo. Cuando llegues a la parte superior del primer cable, comprenderás que éste no va a ser un ascenso normal y corriente; la ruta es complicada y el recorrido es una especie de laberinto. Recuerda que no te puedes caer y que tienes que pulsar el botón para poder



Durante el recorrido, tienes que ir colocando las pilas en su sitio. El cuartel General de Shinra se encuentra arriba del todo

asirte a las escaleras o al cable. Ve trepando hasta que no puedas seguir más allá, entonces, salta a la derecha de la pantalla y camina por la pequeña pasarela.

En la parte inferior de esta pasarela encontrarás el hueco para la batería Nº 1, camina hasta allí y colócala en su lugar. En cuanto la batería esté colocada, la hélice que hay delante empezará a girar. La energía de la batería no dura mucho y la hélice se detiene en tal posición que forma un puente hacia la próxima sección que debes escalar.

Después de cruzar por la hélice, el equipo divisará un nuevo porta- baterías situado a mano izquierda. Salta hacia adelante y continúa hacia la izquierda, encima de una especie de puente roto. Inserta la segunda batería en el espacio vacío. Una vez colocada la pila en su lugar, la barrera que hay a la izquierda se elevará creando un puente hasta la siguiente sección en tu ascenso. Ahora, Cloud y sus compañeros podrán cruzar la barrera a la izquierda. Pero no podrás llegar hasta la siguiente sección, porque la pasarela en la

que te encuentras no te permite ir más allá. Sin embargo, justo a tu mano derecha, hay un cable que conduce hacia arriba. Pulsa el botón ● y trepa por este cable. De nuevo, Cloud y su equipo han alcanzado una posición desde la que no pueden avanzar.

Pero descubrirán que hay una barra colgando que se balancea de un lado al otro, así que saltarán para colgarse de ella y alcanzar la siguiente fase en su ascenso. Para saltar al travesaño, todo lo que tienes que hacer es pulsar el botón ● justo antes de que alcance la plataforma en la que estás. No te preocupes si no te sale el salto, podrás intentarlo tantas veces como necesites. Cuando hayas logrado realizar el salto con éxito, Cloud pasará automáticamente al otro lado. Ahora te enfrentarás a un largo ascenso hasta el siguiente porta baterías. A medida que vayas subiendo, verás el hueco para la batería situado a mano izquierda, pero no hay manera de saltar hasta él.

Continúa subiendo hasta que no puedas ya no puedes seguir más adelante. Verás un cable a tu izquierda. Trepas por él y sigue tu viaje hacia arriba hasta que llegues a una posición que te permitirá descender hasta el hueco para la batería Nº 3. Baja y coloca la última. En cuanto la batería esté en su lugar, el cofre que hay encima se abrirá y Cloud conseguirá un Éter. Por desgracia, no hay forma de que Cloud pueda volver a trepar hacia arriba desde su posición actual, así que deberá seguir bajando y cruzar al otro lado saltando a la barra colgante por segunda vez. De nuevo, no te preocupes si no lo consigues a la primera, puedes intentarlo una y otra vez hasta que te encuentres tranquilamente al otro lado. Ahora nuestro equipo debería continuar su viaje ascendente siguiendo la misma ruta trazada anteriormente. Recuerda que, como la tercera batería ya está colocada en su sitio, no tienes que volver a deslizarte hacia abajo. En vez de eso, trepa por el cable que te conducirá arriba. Una vez en la parte superior de este pequeño cable, gira a la derecha y podrás continuar hacia arriba por la tubería que hay en medio de la pantalla. Al final de esta tubería se encuentra el Cuartel General de Shinra. Ya estás un paso más cerca de salvar a Aeris.



Cuartel general de Shinra

OBJETOS ELIXIR, NOTICIAS DEL PARAÍSO DE LAS TORTUGAS N°2, TARJETA 60, TARJETA 62, TARJETA 65, MATERIA ELEMENTO BÁSICO, CUPÓN A (MEDALLÓN ESTRELLA), CUPÓN B (CUATRO RANURAS), CUPÓN C (MATERIA TODOS), PLUMAJE FÉNIX, ÉTER, 5 PIEZAS MIDGAR, TARJETA 66, MATERIA ENVENENAR, TALISMÁN, MATERIA HABILIDAD ENEMIGA, 2 POCIONES, TARJETA 68 **ENEMIGOS** GRANADERO, GRUÑIDO PODEROSO, DANZA ESPADA, MARTILLO, POLILLA CORTANTE, SOLDADO 3°, TABLERO AVISO, JEFE DE NIVEL: HO512

Una vez en la parte superior de la tubería, tendrás que decidir si irrumpes en el edificio por la entrada principal o si entras por la puerta lateral. Las dos vías son muy distintas, pero ambas te conducirán al piso 59. Deja las escaleras para después, porque más tarde tendrás que volver a ellas.

Cuando accedes por la entrada principal todo el mundo huye, excepto unos Granaderos. Son sólo cuatro *mataos*, así que despachálos rápido. Irás teniendo batallas en todo el recorrido por el edificio; no son demasiado complicadas, pero repón tus niveles de salud siempre que sea necesario.

Lo primero que tienes que hacer es registrar el área del vestíbulo. Al fondo, en la esquina superior derecha, verás un tablón de anuncios. Sujeto en el tablón, están las **Noticias del Paraíso de las Tortugas N°2**. El N°1 ya lo encontraste en el dormitorio de aquel chico del Sector 5, y ahora ya sólo te faltan cuatro más. Si necesitas comprar provisiones para tu viaje, tendrás que visitar la tienda de objetos. Retrocede hacia la entrada principal, sube por las escaleras hasta el segundo piso y ve a la esquina superior derecha de la planta. Al fondo de la tienda verás dos cofres. Todavía no puedes abrirlos, pero ya volverás más tarde. También hay una secuencia de vídeo sobre los Automóviles de Shinra. Si te apetece echarle un vistazo, en la esquina inferior izquierda encontrarás una pantalla de vídeo. Ya estás listo para ascender hacia la planta 59. Los ascensores se hallan en el centro de la pared trasera de cada planta. Puedes subir por las escaleras hasta el tercer nivel, pero desde allí el ascensor es el único medio de llegar a tu destino. En cuanto subas al ascensor sonará una alarma que parece indicar alguna avería. Envía a Cloud a la caja de mandos y para el ascensor. Cada vez que el ascensor se detiene, las puertas se abren y el grupo tiene que luchar. Tendrás varias batallas durante la ascensión, pero ninguna debería ser demasiado difícil. Al final, el ascensor llegará a la planta 59 y tu equipo podrá salir.

Una vez hayas alcanzado el piso 59, ya no podrás usar el ascensor

normal; hay otro de cristal para ir a las plantas superiores. Pero hay un pequeño problema: para entrar en los pisos superiores necesitarás una tarjeta llave. Gira a la derecha de la pantalla y corre por todo el lugar hasta que veas un grupo de soldados enemigos custodiando el ascensor de cristal. Cuando te acerques a ellos, estos empezarán el combate. Después de una corta batalla, Cloud encontrará el elemento clave **Tarjeta 60** que les permitirá el acceso a la planta número 60. Ahora, entra en el ascensor de cristal y dirígete al siguiente piso.

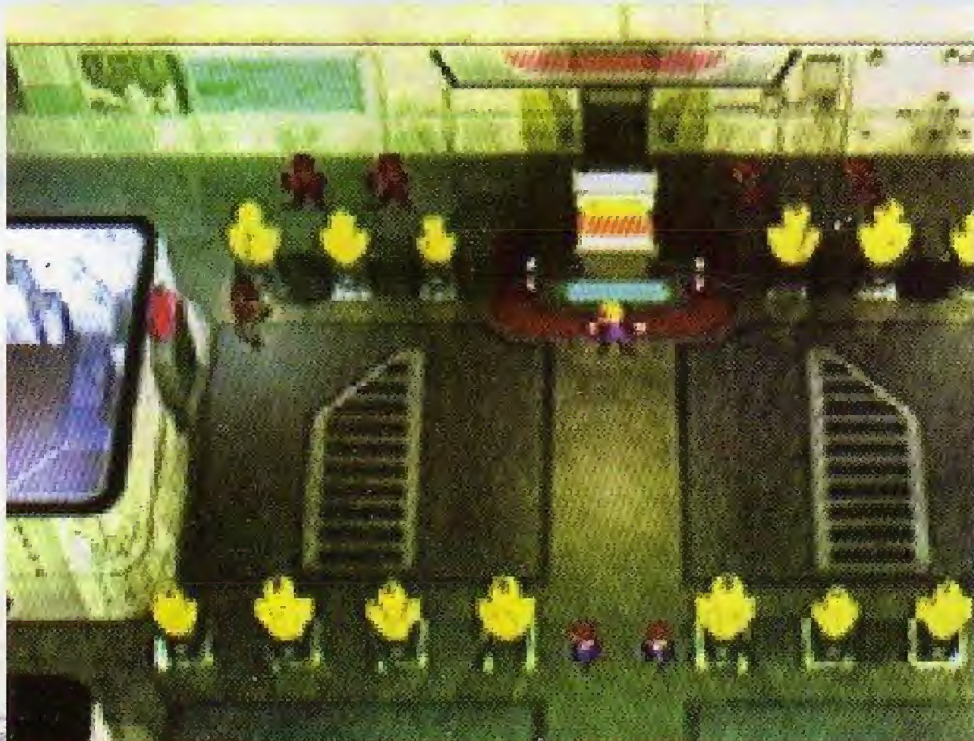
Cuando salgáis del ascensor os topareis con dos guardias delante

En venta	
Almacén de Elementos en el segundo piso	
Concepto	Precio
Poción	50
Plumaje Fénix	300
Antídoto	80
Colirio	50
Carpa	500



El área del vestíbulo. No olvides leer el cartel del tablón de anuncios en la esquina superior derecha.

que os bloquean el paso. No podrás pasar luchando con ellos, pero a mano izquierda hay una habitación en la que sí puedes entrar. Desde esta habitación, tendrás que escabullirte de los cuatro guardias que vigilan el área norte. Cloud irá delante, pero deberás mover uno por uno a los otros personajes. Sal por la puerta de la derecha y sitúa a Cloud detrás de la primera estatua. Cuando los guardias empiecen a moverse, corre de estatua tras estatua para que no te pillen. Cuando llegues al medio tendrás que llamar a los



Haz avanzar a tu equipo sigilosamente para evitar a los guardias y alcanzar las escaleras al otro lado. Si te pillan, tendrás que luchar.

demás uno por uno. Pulsando ●, los personajes avanzarán entre las estatuas, pero sincroniza bien sus movimientos con el momento en que los guardias empiezan a moverse. Si te pillan, tendrás que luchar y, entonces, volver a empezar desde el principio. De todas formas, sólo te pueden pillar cuatro veces; después de eso, ya no quedarán más guardias con los que luchar y podrás continuar hasta la habitación de la derecha y subir por las escaleras hasta el siguiente piso.

En cuanto llegues aquí, sal de la habitación y habla con todo el mundo. En esta planta no hay enemigos, pero hay un tipo que merodea por ahí cerca de la esquina inferior derecha. Tendrás la oportunidad de arrancarle alguna información sobre Aeris pero, si escoges la opción ".....", creará que eres de la división de mantenimiento de Shinra y te dará la **Tarjeta 62**. Ya no te queda nada más por hacer en este piso, así que vuelve a las escaleras y sube a la planta 62.

Lo primero que tienes que hacer aquí es ir y charlar con Domino, el alcalde de Midgar, que tiene su oficina en la parte izquierda del edificio. El alcalde te reta a que adivines su clave de acceso y te promete que te dará su tarjeta llave si consigues hacerlo. Además, para añadirle emoción, también se compromete a regalarte un objeto especial si consigues adivinarla correctamente a la primera. Hart, el ayudante del alcalde, está dispuesto a venderte algunas pistas, pero el precio de las pistas que te va dando es cada vez más abusivo. Es una verdadera estafa, pero también es un modo de asegurarte de que aciertas la clave correcta a la primera. La otra manera de conseguirlo es, por descontado, leer el consejo que sigue. La clave de acceso cambia cada vez que juegas al juego, pero aquí tienes todo lo que necesitas hacer para dar con el código correcto:

En este piso hay cuatro bibliotecas y cada una de ellas dispone de seis archivos diferenciados, dos por cada librería. En la fachada de cada biblioteca hay una placa con el nombre de la biblioteca inscrito en ella. Entra en una biblioteca y lee todos los archivos disponibles. Uno de estos documentos está mal archivado y, por lo tanto, no trata el mismo tema que indica la placa. Observa bien este

archivo descolocado. Hay un número delante del nombre de cada archivo. Éste hace referencia a la letra que necesitas encontrar en el nombre del archivo. Por ejemplo, si el número del nombre del archivo es seis, entonces la letra que buscas es la sexta letra del nombre. Repasa las cuatro bibliotecas y encuentra todos los cuatro archivos mal colocados; así conseguirás las letras que forman el código. El alcalde te permitirá escoger entre seis posibles códigos de acceso, que son los que siguen: MAJO, REAL, ORBE, BESO, MAKO y HOJO. Sólo tienes que combinar las letras que has encontrado a partir de los archivos descolocados para descubrir cuál es el código



El alcalde te desafiará. Para descubrir su clave secreta, lee todos los archivos ubicados en estas cuatro bibliotecas.

correcto. Cuando lo tengas, vuelve a la oficina del Mayor y dile el código de acceso. Si aciertas correctamente, el alcalde te dará la **tarjeta 65**, y si lo has acertado a la primera, también te dará **Materia "Elemento básico"**. Ahora ya puedes ir hacia el ascensor, o bien subir por las escaleras hasta el piso 63.

No tienes por qué visitar este piso si no quieres, pero en él puedes recoger algunos objetos de utilidad. En este nivel hay un montón de puertas de seguridad que no podrás abrir hasta acceder al ordenador que hay en la habitación inferior derecha. Entra en la sala y accede al ordenador. Éste te informará de que sólo podrás abrir las puertas de esta planta hasta tres veces. En este piso también encontrarás tres cupones de elemento que podrás recoger y canjear por ítems desde este mismo ordenador.

La primera puerta que tienes que abrir está situada en la sección más al norte de la planta. Abandona la sala del ordenador y dirígete hacia el ala derecha del edificio. Mantén en el extremo derecho del área y abre la primera puerta de seguridad que te encuentres de camino. Continúa hacia adelante hasta llegar a la siguiente puerta de seguridad, pero NO la abras. En su lugar, gira a la izquierda y abre la puerta que tienes debajo. Crúzala y gira a la izquierda para entrar en la habitación de abajo. Recoge el **Cupón A** que encontrarás dentro de la bolsa que hay en el suelo. No salgas de esta sala. Revisa el conducto de aire que hay en la esquina, a mano derecha, y te aparecerán dos opciones; selecciona "sube y mira".

Una vez estés en el conducto de aire, arrástrate hacia adelante y toma la curva. Continúa hasta el cruce y gira a la izquierda.

Arrástrate hasta el final y saldrás a una pequeña estancia. Recoge el **Cupón B** que hay en el suelo, justo delante de ti, y sal por la puerta. Ahora sólo te queda hacerte con un último cupón y ya puedes abrir la otra puerta de seguridad. Gira a la izquierda y verás el siguiente cupón en la habitación que hay a tu izquierda. Abre la puerta de seguridad que tienes enfrente y entra en la habitación para recoger el **Cupón C**. Ahora regresa al conducto de aire y entra de nuevo en él. Arrástrate hacia adelante hasta el cruce y gira a la derecha para salir a la sala de la computadora. Accede al ordenador y te aparecerán dos opciones. Escoge "Cambiar cupones" para recibir los siguientes objetos:

Cupón A - Medallón Estrella

Cupón B - 4 Ranuras

Cupón C - Materia Todos

Cuando hayas canjeado tus cupones, ya puedes dirigirte al piso 64. Esta planta es una enorme área de recreo. Aquí no tienes ningún enemigo al que enfrentarte, ni hay ningún puzzle que debas resolver. En la habitación situada en el flanco izquierdo del edificio encontrarás un punto para guardar. También puedes descansar aquí un rato para restablecer tus PG y PM antes de continuar tu camino hacia el piso número 65. En el ala norte de esta planta hay un vestuario. Si buscas en los casilleros podrás hacerte con un par de objetos. En la primera hilera de casilleros hay un ítem **Plumaje Fénix** y, en la segunda, **Éter**. En la tercera y última fila tus compañeros encontrarán un megáfono, pero Cloud no está dispuesto a cargar con nada que no pueda usar. Más adelante podrás volver a recoger este objeto, así que, una vez conseguidos todos los ítems disponibles y habiendo guardado el juego, ya puedes subir al próximo piso.

En el centro de la planta, hay un gran mapa de Midgar, pero le faltan seis trozos. Cinco de estos trozos se pueden encontrar dentro de los diversos cofres distribuidos por las habitaciones de la planta. Sólo podrás abrir un cofre a la vez, porque tienes que colocar la pieza en el mapa antes de hacerte con la siguiente parte. Las primeras cuatro partes del mapa se encuentran en las dos habitaciones del ala izquierda. Primero entra en la habitación superior y abre el cofre inferior para hacerte con la primera de las **Piezas Midgar**; luego dirígete a la sala del mapa y coloca la pieza en el espacio que hay más próximo a la puerta. Cuando coloques este trozo en el mapa, se abrirá la cerradura del siguiente cofre, lo que te permitirá acceder al siguiente trozo. Ahora entra en la habitación inferior y abre el cofre de abajo. Conseguirás la segunda de las **Piezas Midgar**. Ve hasta la sala del mapa y coloca esta parte en el espacio derecho inmediatamente contiguo a la primera parte que colocaste. Ahora, vuelve a la habitación superior y hazte con la tercera de las **Piezas Midgar** que hay en el cofre de arriba. Otra vez, vuelve a la sala del mapa y coloca este nuevo trozo justo a la derecha de la segunda parte colocada. Ahora tendrás que conseguir la cuarta de las **Piezas Midgar** que se encuentra en la habitación inferior, dentro del cofre de arriba. De nuevo, esta parte va a la derecha del último trozo colocado. En cuanto hayas colocado esta cuarta parte, tendrás que ir a por el quinto pedazo a

la habitación situada en la esquina superior derecha de esta planta. Abre el cofre y recoge la quinta de las **Piezas Midgar**. Esta pieza encaja dentro del espacio situado a la derecha del cuarto pedazo. No hay una pieza 6, así que quedará un espacio vacío. Éste debería



Coloca las partes que faltan dentro del gran mapa de Midgar. Cada vez que coloques una pieza, se abrirá otro cofre.

estar situado a la izquierda de la puerta tal como entras a la sala del mapa. En cuanto todas las piezas estén colocadas correctamente en el mapa, la cerradura del cofre que hay en el hueco de la escalera se abrirá, permitiéndote recoger la **Tarjeta 66**. Con este objeto en tu poder, ya puedes subir por las escaleras hasta el siguiente piso.

En esta planta no hay ni objetos ni puzzles; es una simple misión de espionaje. En la esquina superior izquierda de la planta está el baño. Entra en él y acércate al retrete. Desde aquí los muchachos podrán alcanzar el conducto de aire acondicionado que hay en el techo. Escoge la opción "Tregar". Una vez dentro del conducto, arrástrate hacia adelante y podrás escuchar la reunión que está teniendo lugar debajo. Descubrirás algo sobre las acciones más recientes de Shinra y acerca de sus diabólicos planes respecto a Aeris. En cuanto termine la reunión, vuelve atrás y sal del conducto. Sigue a Hojo hasta el piso 67.

Una vez llegado a esta planta, sal por la puerta y gira a mano derecha. Acércate al almacén situado al lado izquierdo del edificio. Una vez aquí, el grupo tendrá que esconderse, mientras Hojo y su

En esta nueva planta se producirán algunos enfrentamientos ocasionales, aunque son pan comido!

ayudante dialogan sobre sus planes. Después de que Hojo abandone el área, Tifa le echa un vistazo a la criatura contenida en el receptáculo de cristal y Cloud descubre una cámara contenedora de especímenes con una etiqueta en la que dice "Jénova". Después de mirar dentro de la cámara de aislamiento, a Cloud le da un ataque y cae redondo al suelo. Sus compañeros le ayudarán a ponerse en pie y podrán continuar en busca de Aeris. Conduce al

grupo hasta la parte trasera del edificio, en la parte superior izquierda de la pantalla, y recoge la **Materia "Envenenar"** que se esconde dentro del cofre cercano al punto para guardar.

Antes de ir a la planta 68, asegúrate de equipar a tus personajes con cualquiera de las nuevas armaduras o armas que hayas ido adquiriendo para ellos. Recuerda también equipar la armadura de Cloud o Barret con la combinación de **Materia "Elemento Básico"/Materia "Envenenar"** porque les irá de perlas para la

En el siguiente piso te espera una criatura que se llama HO512. Es el primer jefe de nivel con el que te enfrentarás en el Cuartel General de Shinra. Antes de subir en el ascensor hasta la planta 68, invierte algo de tiempo en reforzar tus ataques Límite y en robarles unos cuantos objetos a las criaturas que encontrarás en este piso. Puedes robarles Aros de Carbono a las Polillas Cortantes y el Bordo Duro, la mejor arma de Cloud a estas alturas del juego, al soldado de 3a.



El equipo llega a la Planta 68 para salvar la vida de Aeris.

batalla que les espera. ¡Tampoco te olvides de guardar el juego!

Para acceder a la nueva planta, dispones de un ascensor situado al lado del ítem que permite guardar la partida. El grupo llegará justo cuando Hojo está a punto de realizar su nuevo experimento. Aeris está atrapada en una cubeta de cristal y la criatura tipo león que vieron en el piso de abajo también está dentro del tanque. Aeris grita pidiendo socorro y Barret rompe el cristal con una serie de ráfagas de su ametralladora. La criatura león se lanza y ataca a Hojo, lo que permite al equipo entrar en el tanque y rescatar a su amiga Aeris.

Por desgracia, Hojo ya había previsto que HO512 entrara inmediatamente en escena. Red XIII, la criatura león, se ofrece a ayudar al grupo para vencer a este monstruo. Cloud decide que lo mejor es que uno de los miembros del equipo se lleve a Aeris a un lugar seguro. Parece que Tifa va a ser la elección más conveniente, ya que Barret es mucho más poderoso y dispone de un arma de largo alcance que resultará de gran utilidad contra nuestro próximo adversario.

HO512

Este jefe tiene su propio grupo de secuaces que ocupan la línea de frente. Esto significa que ese HO512 siempre está en segunda línea de fuego. A diferencia de otros enemigos, el HO512 puede reanimar a sus camaradas caídos en combate, así que nuestros compañeros tendrán que dirigir todos sus ataques contra la criatura. El principal ataque del HO512 se basa en el veneno, así que los ataques venenosos no le pueden afectar. Haz que nuestro grupo ataque la línea de atrás con hechizos de fuego y hielo y no



NOMBRE	HP	MP	AT	DEF	SPD	INT	MAG
Cloud	604/604	103					
Barret	576/629	90					
Red XIII	674/674	110					

pierdas de vista tu nivel de PG; cura a todo aquel cuya salud descienda por debajo de 100. Si vences al monstruo de la retaguardia todos sus camaradas le seguirán. Si tienes esto siempre en cuenta, la batalla no debería resultarte tan difícil. En cuanto hayas derrotado al HO512, el grupo recibirá un Talismán.

El equipo decide que ya que Aeris ha sido rescatada, es hora de abandonar el edificio lo antes posible. Se dividen en dos grupos y quedan en reunirse en el ascensor de la planta 66. Dirígete hacia el contenedor de especímenes donde se encontraban Aeris y Red XIII y recoge la **Materia "Habilidad enemiga"**.

Luego, date una vuelta por el resto de la planta 68. Al sur hay unos escalones que conducen hasta una plataforma elevada alrededor del borde de esta planta. En lo alto de los escalones encontrarás dos Pociones, recógelas y luego sigue el pasillo y habla con el ayudante de Hojo. Éste implorará perdón por su relación con todo lo sucedido, te dará la **Tarjeta 68** y saldrá corriendo.

Ahora nuestro grupo debe acudir a su encuentro con el resto de los miembros del equipo en la planta 66. Vuelve a bajar al piso 67 con el ascensor y luego corre a través del edificio hasta las escaleras situadas a mano derecha.

Baja por ellas. Cuando llegues al piso 66, descubrirás que no hay ni rastro de tus compañeros, así que entra en el ascensor. En cuanto entres, Tseng y Ruda te interceptarán y te llevarán en presencia del Presidente.

Capturado

OBJETOS 2 POCIONES, PROTECTOR, FUENTE GUARDIA **ENEMIGOS** PORTACEREBRO, ZENENE, POLICÍA VARGIDA, HELIMETRALLETA, JEFE DE NIVEL 1: CIENTIRADORES, JEFE DE NIVEL 2: RUFUS Y NACIÓN OSCURA

Tus compañeros también han sido capturados, pero no hay ni rastro de Aeris. El Presidente de Shinra te cuenta que la han llevado a un sitio seguro y que planea utilizarla para encontrar el camino hacia la legendaria Tierra Prometida. Después de esta reunión, nuestros amigos serán encerrados a las celdas del piso 67. Habla con los miembros de tu equipo y, luego, aprovecha para descansar un rato.

Cuando se despierta, Cloud descubre que la puerta de su celda está abierta de par en par. Tendrá que salir por la puerta y registrar al guardia que hay tirado en el suelo del corredor.

Inmediatamente después, vuelve a tu celda y despierta a Tifa. Ella vendrá contigo a cachear al guardia. Sólo cuando seáis los dos quienes registréis al guardia, encontraréis las llaves que abren las otras puertas. Tifa rescata a Aeris, mientras Cloud libera a Barret y a Red XIII de la última celda. Barret se queda un rato para limpiar la zona, mientras que el resto del grupo decide seguir a Red XIII. Hay muertos por todas partes, y el tanque de especímenes Jénova ya no contiene ningún engendro curioso. Habla con Red XIII y el equipo coincidirá en que creen haber ido al piso 68 utilizando el ascensor del espécimen.

Sigue a Red XIII por la planta 68 a lo largo del rastro de sangre que se extiende por el corredor que hay a mano derecha. Camina hacia adelante y recoge las dos **Pociones** antes de continuar por el camino ensangrentado hasta la salida situada a mano derecha. Dirígete a las escaleras y sigue el rastro hasta la planta 69.

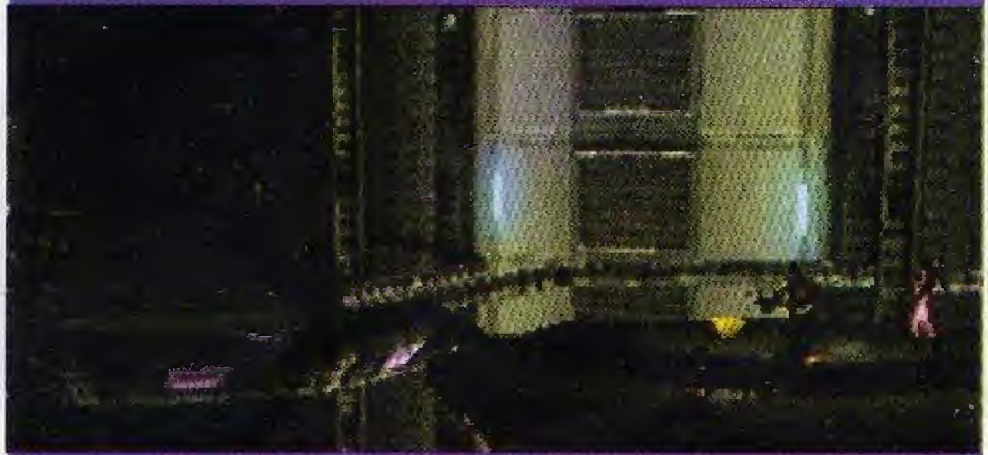
En este piso, sal del replano de la escalera y continúa siguiendo el rastro de sangre. Verás un punto para guardar a tu mano izquierda. Guarda tu juego y continúa por el rastro hacia arriba, subiendo las escaleras, hasta el interior de la oficina del Presidente de Shinra, al que encontrarás muerto. Palmer, el ayudante del ex presidente, todavía sigue vivo y el equipo le captura para intentar sacarle algo de información acerca de lo ocurrido durante la noche.

Al final Palmer consigue liberarse y se escapa. Entonces llega Rufus, el hijo del Presidente muerto, en un helicóptero. Sal de la habitación por la puerta del norte y únete al nuevo Presidente de Shinra que te está esperando fuera. Después de escuchar sus nuevos planes para Shinra Inc, Cloud pide a su equipo que se largue y le deje a solas con Rufus.

Los otros personajes regresan al piso de abajo, aunque Tifa decide quedarse cerca de la puerta y esperar. Ahora podrás redistribuir la materia de Cloud y Tifa para poder reforzar mejor el grupo de Aeris, quien va a ser el primero en luchar. Asegúrate de que cada uno de los personajes tiene, como mínimo, una materia de hechizo. El relámpago es la mejor opción. También debes equipar a Aeris con un hechizo curalotodo. Dirígete al ascensor que se encuentra al sur del edificio (en el extremo inferior de la pantalla). En cuanto entres en él, te atacarán.

CIENTIRADORES

Las armas de corto alcance no causan ni un rasguño a este monstruo, así que sólo Barret puede alcanzarle con sus ataques normales. Utiliza ataques Límite y los hechizos más potentes para acabar con él (en especial, el rayo). Mantén tu PG por encima de los 100 y utiliza toda la magia que puedas. Su Cañón es particularmente dañino, pero le cuesta dos turnos cargarlo,



tiempo suficiente para despacharlo. No olvides curar a tu equipo en cuanto los PG empiecen a descender. Cuando elimines al monstruo, recibirás un Aro de Mitrilo.

La escena volverá a mostrar a Cloud en el tejado. Si te hace falta, usa las pociones y equipa la armadura de Cloud con la combinación "Elemento básico"/Materia "Relámpago" y las Materias "Recuperar" y "Fuego". Cuando estés listo, pulsa Start para iniciar el combate.

RUFUS Y N. OSCURA

Primero, elimina al tutor de Rufus, Nación Oscura. Si has equipado tu armadura como te sugerimos, los ataques de Nación Oscura serán de risa. Utiliza el hechizo de fuego y, con toda seguridad, la lucha no será larga. Rufus no tiene capacidades mágicas, sino sólo el débil ataque de su escopeta. Utiliza tus ataques Límite en cuanto estén disponibles. No te cures si no es imprescindible. Rufus empezará a sentirse mal, saldrá volando y Cloud recibirá un Protector y una Fuente Guardia. ¡Ahora Cloud deberá regresar al 69, recogerá a Tifa y ambos se reunirán con el resto del equipo.

Persecución de motos

OBJETOS MEDALLÓN ESTRELLA **ENEMIGOS** MOTORISTAS NARANJAS, MOTORISTAS ROJOS, JEFE DE NIVEL-MOTOR BOLA

El equipo se encuentra en el vestíbulo y todos están listos para marcharse, pero en cuanto intentan salir, descubren que están rodeados. Justo cuando el equipo está intentando encontrar una forma de escapar, Tifa llega corriendo escaleras abajo e insta al

Aparece una pantalla de opciones:

Botones de Dirección - Mueve la moto hacia adelante, atrás, izquierda y derecha

X - Cambia el grupo de personajes bajo tu control

▲ - Menú Principal

■ - Ataca a los Enemigos de la Izquierda

● - Ataca a los Enemigos de la Derecha

Start - Empieza la partida

grupo a seguirla a la parte trasera del edificio. Cloud aparece montado en una gran Moto Shinra y el resto del grupo sube a un camión Shinra. La pandilla sale inmediatamente por una ventana y se da a la fuga, pero los soldados de Shinra les pisan los talones.

Antes de empezar la partida, reorganiza tu equipo y equípalo con materia. Al final de la persecución, el grupo tendrá que entablar batalla con el jefe de nivel **Motor Bola**. Equipa a un miembro del grupo con la combinación de **Materia "Elemento Básico"/ Materia "Fuego"** para su armadura, y a otro con la combinación **Materia "Todos"/ Materia "Recuperar"**. Dispón también de algún hechizo de Rayo y Hielo, ya que éstos resultarán ser bastante efectivos contra este monstruo motorizado.

Durante la persecución, los soldados enemigos intentarán atacar el camión que lleva a tus compañeros. El juego consiste en protegerlos lo mejor posible, arremetiendo contra los soldados para derribarlos. Hay dos tipos distintos de motoristas enemigos. Los motoristas naranjas son bastante fáciles controlar porque van directamente a por el camión, pero los motoristas rojos son más duros de pelar. Tratarán de distraerte para que otros soldados puedan aprovechar la oportunidad para asaltar el camión mientras tú estás de espaldas. Intenta mantenerte tan cerca como puedas del camión y no persigas a los demás motoristas.

Al final, nuestro grupo llegará al final de la carretera y se encontrará con el jefe de nivel. Cualquier pérdida de energía durante la persecución se postergará hasta la batalla, así que intenta que tus compañeros no resulten demasiado tocados.

MOTOR BOLA

Este jefe ataca desde atrás y, por eso, siempre ataca el primero, pero esto tampoco es que sea tan efectivo; no debería suponer un gran inconveniente. Motor Bola cuenta con dos ataques principales basados en el fuego. Los dos provocan un nivel de daños importante. Ataca a este monstruo con cualquier cosa que tengas a tu disposición. Los hechizos de rayo y hielo resultan extremadamente efectivos contra este enemigo. Vigila atentamente tus niveles de salud y cura a todo aquel que esté por debajo de los 200 PG. Después de derrotar con éxito a Motor Bola, recibirás el Medallón Estrella.

Ahora, el equipo deberá abandonar Midgar y emprender la búsqueda de Sefirot. A partir de ahora, el juego cambia de dirección y te encontrarás en la pantalla del Mapamundi. Mientras estés aquí, podrás guardar tu juego prácticamente en cualquier momento: sólo tienes que acceder al menú y seleccionar "guardar". Aquí tendrás la oportunidad de explorar grandes áreas y de viajar de continente en continente. Tómate tu tiempo y regístralo todo bien; hay un montón de enemigos con los que luchar y muchos objetos que recoger a lo largo del camino. Al noroeste de Midgar se encuentra una pequeña aldea llamada Kalm: el sitio ideal para empezar tu aventura.



Kalm

OBJETOS PHS, 3 ÉTER, PACIFICADOR, FUENTE GUARDIA **ENEMIGOS** AUNQUE EN EL PUEBLO NO HAY ENEMIGOS, EN EL ÁREA DE LAS PRADERAS PUEDEN PRODUCIRSE ENFRENTAMIENTOS ESPORÁDICOS. COLMILLO KALM, CARRERA DIABÓLICA, RONDADOR, LEVIKRON, MANDRAGORA

Cuando nuestro equipo llega a Kalm, la primera cosa que hace es entrar en la posada y reunirse con el resto de tu grupo en el segundo piso. Cloud revive sus antiguas experiencias relacionadas con Sefirot y el grupo se siente ansioso por escuchar todo lo que pueda contarles sobre el tema. Mientras Cloud narra su historia, tú tienes que representar algunas de las acciones de Cloud y mover los personajes de un sitio a otro. Al contar su historia, la escena cambia de lugar a modo de flashback y Cloud aparece montado en la parte de atrás de un camión, camino de investigar un viejo reactor Mako (junto con Sefirot y otros dos soldados). El camión se detiene y, entonces, tendrás la oportunidad de ver a Sefirot en acción. Después de la batalla, Cloud se encuentra en la entrada a Nibelheim, que resulta que es el pueblo donde él y Tifa nacieron.

Sefirot habla de su madre, Jénova, a la que el grupo ha podido ver en el edificio Shinra. Aquí, Cloud disfrutará de la oportunidad de visitar el pueblo y hablar con sus familiares y amigos. Ahora tú puedes controlar a Cloud, así que recorre el pueblo y visita todas las casas de la zona. Cuando visites la casa de Tifa, tendrás que prestarle especial atención. En la habitación de arriba hay un piano y podrás tocar una melodía. **Do-Re-Mi-Si-La-Do-Re-Mi-Sol-Fa-Do-Re-Do**. Recuerda esta melodía porque puedes tener que volver a tocarla más adelante. También podrás recoger un par de Ropa Interior Ortopédica que hay en el armario, a mano izquierda, y leer una carta que hay encima del escritorio. Cuando hayas acabado de buscar por todo el pueblo, vuelve al hostel y habla con Sefirot, que se encuentra en el segundo piso. Luego, puedes dar una cabezada durante algunas horas.

Al día siguiente, Cloud y los demás se reúnen cerca de la mansión y se hacen una bonita foto de grupo antes de seguirte hasta el puente. Al principio de este puente, recuperarás el control de Cloud. Avanza hacia adelante y habla con Tifa. Después, síguela y vuelve a hablar con ella. Ahora el puente se derrumba y el grupo se precipita al suelo. Tendrás que guiar a tu equipo hacia arriba, subiendo por el sendero hasta entrar en la cueva situada al nordeste. Dentro de la cueva descubrirás algo más acerca de la

En Venta

Almacén de elementos

Concepto	Precio
Poción	50
Plumaje Fénix	300
Antídoto	80
Colirio	50
Hiper	100
Tranquilizante	100
Carpa	500

Almacén de Armas

Concepto	Precio
Sable Mitrilo	1000
Bala Cañón	950
Garra Mitrilo	750
Vara de Metal	800
Aro de Mitrilo	350

Almacén de Materia

Concepto	Precio
Materia Tierra	1500
Materia Envenenar	1500
Materia Robar	1200
Materia Sentir	1000
Materia Sanar	1500



El grupo llega a Kalm. Aquí descubrirás más cosas acerca de Sefirot y, además, podrás aprovechar para ir de compras.

materia y los antepasados. Después, el grupo llegará a la parte exterior del reactor.

Ahora debes dirigir a Cloud escaleras arriba. Entra en el edificio. Recorre las vigas y luego sube a la tabla de madera que hay a mano izquierda, salta a las cadenas y desciende hasta el nivel inferior. Ahora cruza el puente y entra en la estancia de la derecha. Una vez dentro de la habitación, sube las escaleras y habla con Sefirot. Éste bajará las escaleras y revisará una válvula que hay a mano izquierda. Dirige a Cloud hasta su misma posición para que arregle la válvula y entonces vuelve a hablar otra vez con Sefirot. Después de que

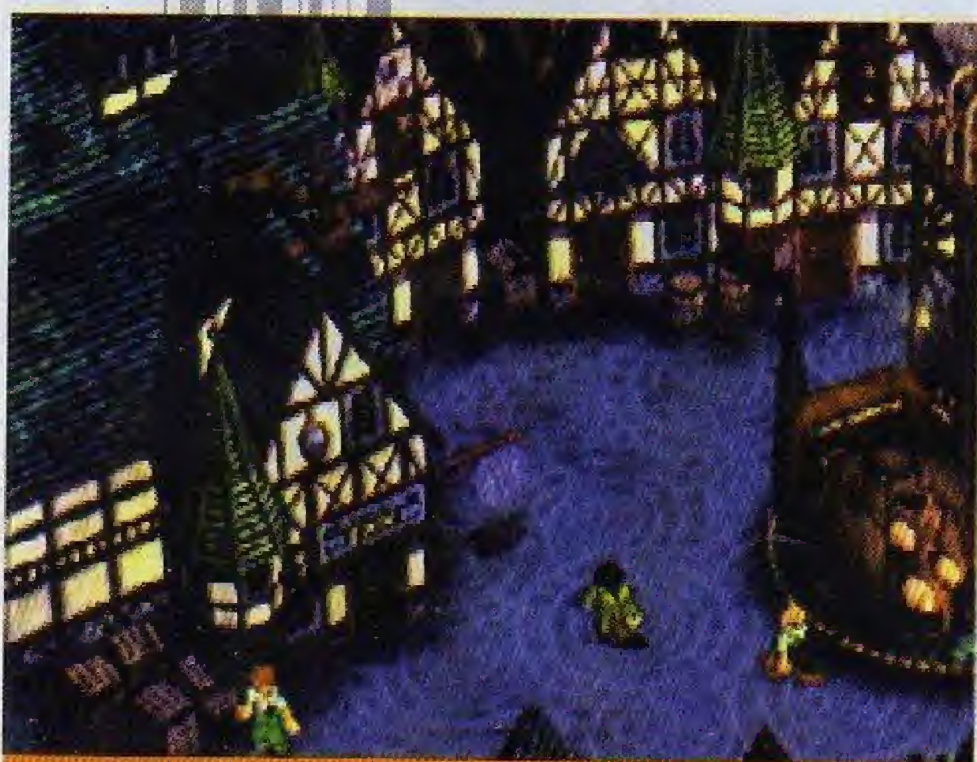
Tendrás unos cuantos enfrentamientos ocasionales durante tu estancia en la pantalla del Mapamundi. Algunos de estos enemigos poseen objetos que les puedes robar.

Cloud haya observado qué es lo que se oculta en las cámaras de aislamiento, Sefirot empieza a alucinar y tú volverás al hostel donde te encuentras contando tu historia. Aquí puedes aprovechar para guardar el juego si quieres.

La historia continúa con Cloud entrando en la mansión para tratar de descubrir dónde se ha metido Sefirot. Una vez en el interior, sube las escaleras hasta arriba y entra por la puerta que hay a mano derecha. Cruza la puerta inferior y camina por la habitación siguiente. Busca la pared circular que se encuentra ubicada en la esquina superior derecha de la estancia. Se abrirá una puerta secreta. Cloud debe bajar por las escaleras y entrar en la

biblioteca que se oculta al final de la escalera de caracol. Sefirot se encuentra allí leyendo en voz alta. Esta descubriendo cosas acerca de su madre, Jénova. Cuando acaba de hablar, sale de la habitación. La historia continúa cuando Cloud se levanta a la mañana siguiente. Regresa a la biblioteca y habla con Sefirot que, esta vez, está en la sección norte.

Sefirot nos revela que es producto de un experimento de Shinra y abandona el edificio diciendo que tiene la intención de ir a visitar a su madre. Ahora, haz que Cloud deje de la mansión y vuelva al pueblo que, ahora, resulta que está en llamas. Zangan le pide a Cloud que le ayude, así que intenta registrar la casa que hay a mano derecha. Por lo visto, fuera lo que fuera lo que Sefirot descubrió en la biblioteca de la mansión, la cuestión es que le ha hecho enloquecer y ha destruido el pueblo en un ataque de cólera.



Cuando llegues al pueblo, entra en la posada y únete a tus amigos que te están esperando en el primer piso.

La escena salta adelante y Cloud se encuentra de nuevo a la entrada del reactor. Sigue otra vez las vigas y desciende hasta el nivel inferior. Al otro lado del puente, está Tifa atendiendo a su padre herido. Bueno, muerto, de hecho. Parece ser que Sefirot también se lo ha cargado y Tifa le persigue hasta la sala de las cámaras. Cloud llega justo a tiempo para presenciar la pelea y poder salvar a Tifa, que se ha caído por las escaleras. Habla con Tifa para poder llevarla a un sitio seguro. Luego, sube corriendo por las escaleras y entra por la puerta de arriba, por donde ha pasado Sefirot. Cloud descubre que la persona que ha idolatrado durante años ha cambiado por completo y no puede recordar qué más pasó.

Ahora que ya se ha acabado la historia, el grupo volverá a la planta baja y recibirá el elemento clave PHS. Esto te permite cambiar de miembros de grupo cuando quieras, siempre que estés en la Pantalla del Mapamundi o en Guardar Punto (hay algunas, pocas, excepciones a esta regla).

El equipo ya puede dejar el hostal y ponerse a explorar Kalm como más le apetezca. Hay unos cuantos objetos que deberías recoger antes de ponerte en camino



Dentro de la mansión de Shinra, podrás encontrar a Sefirot. Está muy ocupado leyendo no sé qué de unos experimentos de Shinmra

hacia la Granja de Chocobos, situada al sudeste. En la casa que hay después de la posada, encontrarás un **Éter** dentro del armario que hay debajo de las escaleras. En el segundo piso de la siguiente casa, tienes otro **Éter** dentro del armario. En la tercera casa encontrarás dos ítems. Si subes por las escaleras que hay a mano derecha del edificio, podrás recoger una **Fuente Guardia** que está en el armario que hay lado de la niña. También puedes recoger un **Pacificador** que se encuentra dentro del cofre que hay en lo alto de las escaleras en espiral, en la parte trasera del edificio. El último objeto que queda oculto en Kalm se encuentra en la casa que hay al otro lado del pueblo. Entra en esta casa y registra el armario que se hay debajo de las escaleras que hay en la plaza del pueblo. Podrás hacerte con otro **Éter**. Después de agenciarte todos los ítems gratis que había en Kalm, ya puedes subir las escaleras y visitar los almacenes. Cuando hayas comprado todo lo que necesitas, sal del pueblo y dirígete hacia el sudeste, a través de las montañas, hasta el Rancho de Chocobos de Choco Bill.



Rancho de Chocobos

OBJETOS MATERIA CHOCO/MOG

Cuando llegues al Rancho de Chocobos, entretente un rato hablando con el Chocobo que hay al lado del cercado. Escoge "Wark". Los chocobos bailarán una danza y te darán la **Materia "Choco/Mog"**. Entra en la casa que hay al lado izquierdo del cercado y habla con Choco Bill.

Según él, si hay que cruzar los pantanos, lo más seguro es hacerlo montando en chocobo. También te informará de la presencia de una enorme serpiente llamada Midgar Zolom, terror de los viajeros que se aventuran en los pantanos para llegar a la Mina de Mitrilo. Luego, ve a los establos situados a la derecha y habla con Choco Billy. Él te preguntará si quieres un chocobo y debes responder: "Dame uno". Por desgracia, en ese momento no les queda ningún chocobo en venta, pero Choco Billy te explicará cómo cazar un ejemplar salvaje. Además, está dispuesto a venderte **Materia "Atrae-Chocobo"** por el módico precio de 2000 Gil. Si no tienes suficiente dinero para comprarla, deja el rancho y dedícate a matar a los enemigos para ganar pasta. A pie no lograrás cruzar los pantanos, así que un chocobo es la única opción. Choco Billy también se ofrecerá a venderte algunas verduras para ayudarte a cazar el chocobo, aunque no son necesarias.

En venta

Almacén de verduras

Concepto	Precio
Materia Atrae-Chocobo	2000
Verduras Mimmet	1500
Verduras Curiel	1000
Verduras Pahsana	800
Verduras Tantal	400
Verduras Krakka	250
Verduras Gysahal	100



De momento no puedes comprar un Chocobo, pero si hablas con los Chocobos del corral, recibirás un regalo.

Cuando ya tengas un chocobo, el botón X hará que tu equipo desmonte. Una vez apeado del chocobo, éste se escapará corriendo y tendrás que volver a capturar otro.

A LA CAZA DEL CHOCOBO

Sal del rancho y equípate con la **Materia "Atrae-Chocobo"**. Después, busca las huellas de chocobo que hay en diferentes puntos del área. Algunas veces, los chocobos aparecen junto con monstruos. Cuando esto ocurra, ten cuidado de no darle al chocobo e intenta despachar a los enemigos cuanto antes. Si has comprado algunas verduras (comida de chocobo), empieza tu ataque lanzándoselas al chocobo. Éste empezará a comer y no prestará demasiada atención

al enfrentamiento. Aún así, debes tratar de acabar la batalla lo más rápido posible. Si asustas al chocobo, éste huirá y tendrás que volver a intentarlo. Si el chocobo sigue ahí una vez hayas derrotado a los monstruos, entonces, será tuyo.

Cuando captures un chocobo, es hora de cruzar los pantanos para llegar a la Mina de Mitrilo. El pantano está justo al oeste del Rancho. Evita la sombra de la serpiente a toda costa, porque si la tocas, Midgar Zolom atacará.

MIDGAR ZOLOM

Esta serpiente posee tres ataques. Su coletazo no causa grandes daños, pero saca al personaje de la pantalla, impidiéndole continuar participando en la batalla. Su mordedura es poderosa, y generalmente puede quitar 300 PG. Esta serpiente también puede atacar al equipo con la Habilidad Enemiga llamada Beta. Esta particular capacidad resta 1000 PG a cada personaje, así que, a estas alturas del juego, deberías evitarlo. Puedes volver aquí más tarde, cuando tus personajes tengan más posibilidades de vencerla.

Recibes muy poca experiencia y Gil por la victoria en este combate y, cuando vuelvas a la pantalla del Mapamundi, te aparecerá otra Midgar Zolom. Una vez hayas cruzado sano y salvo a la orilla sudoeste del pantano, verás que hay una enorme serpiente empalada en un árbol. Desmonta de tu chocobo para entrar en la cueva.

Mina de Mitriilo

OBJETOS ÉTER, CARPA, MATERIA LARGA FILA, FUENTE ESPÍRITU, ELIXIR, POCIÓN S **ENEMIGOS** MADOUGE
-ROBAR GRAN GUANTE-, CASTAÑETAS, DRAGÓN ARCAICO, ORUGA

Una vez en el interior de la Mina de Mitriilo, avanza por el camino que se dirige hacia la derecha y camina hacia la parte superior de la pantalla. En las escaleras de piedra, puedes recoger un **Éter**. Sube hasta el final esas escaleras y te encontrarás con un cofre que contiene una **Carpa**. Luego, vuelve a bajar las escaleras de piedra y trepa a la enredadera que hay en la esquina izquierda de la plataforma.

Cuando llegues a lo alto de la enredadera, camina hacia adelante y recoge la **Materia "Larga Fila"**. Luego, regresa a la entrada de la mina. Ahora, toma el camino de la izquierda y continúa hacia abajo para recoger una **Fuente espíritu** que hay en la esquina inferior derecha, dentro de un cofre. Desde este punto, continúa avanzando hacia la izquierda y tu equipo se encontrará con Ruda y Elena.

Elena es el miembro más reciente de los Turcos. Estos dos payasos informan al grupo de que ellos también están persiguiendo a Sefirot y que creen que éste se dirige a Puerto de Junon. Antes de que el equipo suba por la enredadera hasta la plataforma desde donde les

habrá hablado Tseng, inspecciona el camino que va hacia el norte, desde este punto. En esta pequeña sección, podrás encontrar un **Elixir** y una **Poción S**.

En la mina el grupo se encontrará con un enemigo llamado Madouge. Es un adversario enorme que ataca balanceando una cadena con una bola de metal al final. No se puede decir que sus ataques sean demasiado potentes, pero lo importante es que puedes robarle un Gran Guante. Precisamente ésta es la mejor arma de Tifa a estas alturas del juego. Antes de que el equipo se disponga a perseguir a Sefirot hasta Puerto de Junon, párate a descansar en un lugar llamado Fuerte Cóndor. Además, aquí también podrás hacerte con algunas provisiones y participar en un pequeño juego de estrategia.



Fuerte Cóndor

OBJETOS PEINE MÁGICO + ¡CONSEJOS PARA ENCONTRAR A YUFFIE!

No muy lejos de la Mina de Mitrilo (hacia la parte inferior de la pantalla), se encuentra un pequeño fortín llamado Fuerte Cóndor. Los ocupantes del fuerte viven bajo el asedio constante de las tropas de Shinra, por eso un hombre le pide a nuestro grupo si les prestarán ayuda. No os dejarán descansar aquí a menos que os avengáis a ayudarles. Sigue al hombre hacia arriba y trepa por la cuerda para entrar al fuerte. El fortín está construido casi a modo de hormiguero tallado en roca. Cuando llegues al final de la cuerda, ve hacia adelante y sube por la escalerilla hasta la sección principal del fuerte. Habla

con el tipo que está sentado en la mesa y él te explicará por qué están en guerra con los Shinra. En cuanto el grupo ya se ha avenido a colaborar en la noble causa, ya es hora de descansar un poco: ve hacia la derecha, baja por la escalerilla que está más a la derecha y entra en los dormitorios. Duerme tranquilamente toda la noche y, luego, guarda tu juego antes de regresar a la sección central del fuerte.

En venta	
Almacén de Elementos	
Concepto	Precio
Poción	50
Plumaje Fénix	300
Hiper	100
Tranquilizante	100
Carpa	500
Almacén de Materias	
Concepto	Precio
Materia Fuego	600
Materia Relámpago	600
Materia Hielo	600
Materia Recuperar	750

Puedes aprovechar para comprar algunas provisiones en los almacenes situados escalera arriba, a la derecha. Cuando estés listo, desciende de nuevo al nivel central y, a continuación, sube por la escalerilla situada en la parte izquierda, para hablar con el hombre apostado en el puesto de guardia. Él te explicará en qué consiste el mini juego de guerra y qué es lo que tienes que hacer para ayudarles.

En el juego implica que tienes que invertir tu propio dinero en contratar soldados para que defiendan el fuerte. Además debes guiar a estos soldados en la batalla. Las reglas y la información de que dispones son:

1. CONDICIONES PARA GANAR

Vences cuando aniquilas a todos los enemigos o cuando te cargas al comandante contrario. Si el enemigo alcanza el reactor, atacará y tú no tendrás otra salida que luchar.

2. EL ENEMIGO

Tienes cuatro tipos de adversarios.

Dragones Enemigos voladores que se desplazan a gran velocidad.

Bestias Lentos pero con gran poder de ataque.

Bárbaros Humanos que atacan indirectamente.

Comandantes Es tu principal objetivo, pero es duro de pelar.

3. SOLDADOS, POR CONTRATAR

A escoger entre seis tipos de aliados móviles.

A escoger entre cuatro tipos de aliados inmóviles. (Sólo dos de éstos están disponibles de momento.)



En el Fuerte Cóndor podrás tomar parte en un mini juego de estrategia. Si lo haces bien, recibirás un premio.

TIPOS MÓVILES

Luchadores Buenos tanto para atacar como para defender.

Atacantes Tropas rápidas. (Ideales contra las Bestias).

Defensores Tropas lentas, pero de gran resistencia. (Ideales contra los Bárbaros).

Tiradores Ataque indirecto. (Efectivos contra los Dragones).

Técnicos Reparar elementos aliados. Tienen poca fuerza de ataque.

Artilleros Preparan torpedos y son bastante débiles.

TIPOS INMÓVILES

Stoners Disparan una roca que causa grandes daños.

Catapultas Lanza rocas que alcanzan grandes distancias. También son muy potentes.

4. RECURSOS ECONÓMICOS

Fondos disponibles – 15.000 Gil

También puedes colaborar con dinero de tu bolsillo, si quieres.

5. CONTROLES

Coloca el cursor y pulsa el botón ● para definir las posiciones de las tropas.

Cuando las tropas estén en posición, pulsa el botón ✕ para empezar la batalla.

Para empezar, sólo puedes colocar tus tropas cerca del galpón.

Dales las instrucciones a tus tropas mediante el botón ●.

CONSEJOS PARA JUGAR

Una vez te consideres suficientemente informado de todos los pormenores, pasarás a un menú con diversas alternativas: escoge "Vale, Listo". Aparecerá la pantalla del mini juego y el cursor se desplazará hasta el primero de los puntos donde puedes apostar tus soldados. En los lugares donde no es posible distribuir las unidades, el icono del cursor aparecerá con una X roja. Debes



Dentro del Fuerte puedes comprar unas cuantas provisiones esenciales y guardar el juego. Lo que no está nada mal.



Al llegar al puesto de mando te invitarán formalmente a tomar parte en el mini juego de guerra.

establecer una línea de Atacantes, Luchadores y Defensores en el medio de la montaña. Pulsa ● en ese punto; así, podrás seleccionar a tus soldados para la misión. Sólo puedes colocar a los soldados de uno en uno. Dispón tres Atacantes en línea. Ten también un par de Luchadores listos, situados justo detrás de los Atacantes. Para estar más seguro, aquí también puedes emplazar a dos de tus defensas. Detrás de este grupo, sitúa a los Tiradores y a los Técnicos. Ahora, pulsa ✖ para empezar a jugar.

En cuanto empiece el juego, selecciona a tus atacantes y haz que ataquen al enemigo que avanza arrastrándose hacia ti desde abajo. Haz que los Luchadores se coloquen justo detrás y deja que los Defensores se queden obstruyendo los punto de entrada. No dejes de atacar al enemigo en cuanto entre en pantalla e intenta asegurarte que todas las posibles rutas hasta el fuerte queden cubiertas. Al final, alcanzarás una posición hasta la que el enemigo será incapaz de acceder. No podrá acercarse a ti, así que aprovecha para borrarlos del mapa. En cuanto hayas conseguido derrotar al comandante, o bien detener el asalto, recibirás un

Peine mágico. Cuantas menos bajas hayas sufrido, más Gil recuperarás después de la contienda. Más adelante, también podrás regresar a este punto y volver jugar para conseguir mejores premios.

Ahora ya puedes dejar el Fuerte Cóndor. Pero antes de emprender la marcha hacia el Puerto de Junon, dedícate un rato a explorar el área. Un poco hacia el norte del Fuerte Cóndor, encontrarás tres zonas de bosque bastante juntas unas de otras. Oculta en estos bosques, se encuentra Yuffie. Te puede llevar bastante tiempo encontrarla, pero, más



CUIDADO: Yuffie es una ladrona, y no puedes confiar en ella. ¡No utilices el punto para guardar! Al hacerlo, tendrás que quitarle la vista de encima a Yuffie, y ella aprovechará para largarse con algunos de tus Gil. ¡Lo mismo, en cuanto a acceder al menú!

adelante en el juego, podrás hacerte con un montón de interesantes ítems si tienes a Yuffie contigo. Yuffie aparecerá como si fuera cualquier otro enemigo, pero con el nombre de Ninja Misterioso. Después de vencerla, llegarás a una pequeña área con un punto para guardar en la esquina. Cuando examines a Yuffie, ésta entablará conversación contigo.

Si sigues la conversación correctamente, Yuffie se unirá a tu equipo y podrás controlarla al igual que a tus demás personajes.

Para poder hacerte con el control de Yuffie, debes escoger el diálogo correcto de entre las diversas opciones. Primero, vuelve a examinar a Yuffie. El diálogo seguiría así:

Yuffie: "¡Idiota, cabeza de alcorcho! ¡Una vez más, vamos otra vez!"

Respuesta: "¡No me interesa!
Vuelve a hablar con ella."

Yuffie: "¡Más bien tienes miedo de mí ¿eh?!"

Respuesta: "... petrificado."

Ella hace como si fuera a marcharse pero, entonces, se gira y dice a Cloud:

Yuffie: "¡De verdad me voy a ir! ¡De verdad!"

Respuesta: "¡Espera un segundo!"

Yuffie: "¿Quieres que vaya contigo?"

Respuesta: "... Eso es."

Yuffie: "De acuerdo, iré contigo."

Respuesta: "... Apresurémonos"

Puerto de Junon

OBJETOS MUÑECA PODER, MATERIA SHIVA, FUENTE ESPÍRITU, SOLDADO 1/35, FUENTE SUERTE, FUENTE POTENCIA, FUENTE GUARDIA, MATERIA HABILIDAD ENEMIGA, SOLDADO 1/35, FUENTE VELOCIDAD, 2 REGALOS
ENEMIGOS JEFE DE NIVEL: BESTIA DEL POZO

A loeste del área de bosques, hacia la izquierda de la pantalla, encontrarás el Puerto de Junon. Antes de que el grupo entre en la zona portuaria, realiza unos cuantos ajustes en tu equipo. Retira la materia de aquellos personajes que estén actualmente viajando con Cloud. Accede al menú y selecciona **PHS**. Coloca a Yuffie y a Barret dentro de tu equipo y redistribuye la materia del grupo. Concédete a Cloud la **Materia "Larga Fila"**. Cuando tu nuevo equipo esté listo, entra en la zona del

puerto. El grupo llegará a un pueblecito con unas pocas casas y un pequeño tramo de costa. Ve hacia adelante y gira a mano izquierda así que puedas. Baja por las escaleras hasta llegar a la orilla. En la playa encontrarás a una niña llamada Priscilla. El grupo se acerca a la chiquilla, aunque ella no quiere saber de ellos. De repente, una enorme criatura voladora aparece en escena. Priscilla corre al agua para avisar del peligro que corre el delfín con el que estaba hablando. Ve tras ella y el grupo tendrá que vérselas con la **Bestia del Pozo**. Después de este enfrentamiento, el grupo saca a Priscilla del agua. Pero parece que la chica no respira, así que Cloud tendrá que convertirse en un CPR y practicarle la respiración boca a boca. Aparecerá un contador en forma de pulmón. Para arrancar el indicador de CPR y empezar a inhalar, pulsa **■**. Pulsa **■** otra vez para insuflar oxígeno en los pulmones de Priscilla. Para reanimarla, intenta soltar el aire inhalado cuando la aguja llegue al tope del indicador. Cuando Priscilla vuelva a respirar, ya puedes regresar a la aldea. Vuelve sobre tus pasos hasta la primera casa a la izquierda que hay en entrada del pueblo. Una

vez allí, descansa un poco a fin de continuar el viaje.

Por la mañana llega Tifa y despierta a Cloud de un sueño. Cuando Tifa se vaya, síguela hasta la casa de las escaleras largas y súbela. Priscilla saldrá de la casa y le regalará a Cloud la **Materia "Shiva"**. Ella le explica al equipo que, arriba, en la zona del puerto se está preparando para dar la bienvenida a Rufus, el nuevo Presidente de Shinra. Priscilla propone una forma de pasar por la torre de alto

BESTIA DEL POZO

Utiliza tus ataques **Limite** y tus hechizos, como el **Bio** o el **Rayo**, contra este monstruo. Si has equipado a Cloud con la **Materia "Larga Fila"**, éste también podrá alcanzar a la Bestia con sus ataques normales. Mantén el PG por encima de 200 y concéntrate en lanzar hechizos. Este jefe tiene dos ataques principales. El primero es la **Burbuja de Agua**. Este ataque encierra a un personaje en una burbuja que le impide participar en la batalla y le va restando PG. Para eliminar la burbuja, debes dirigir cualquier ataque de magia contra ella. El otro ataque es la **Gran Ola**. Como el ataque del **Aps**, esta criatura también levanta una gran ola que causa unos 100 puntos de daño a todo el equipo. Cuando derrotes a la Bestia del Pozo, recibirás una **Muñeca Poder**.



voltaje y entrar en la ciudad. Síguela escaleras abajo hasta la playa. Vuelve a hablar con Priscilla y te explicará cuál es su estrategia. Si Cloud consiguiera saltar por encima de la torre, podría esquivar los cables de alta tensión y entrar en la ciudad. Entra en el agua y pulsa el botón **■**. El amigo de Priscilla, el delfín, nadará hasta situarse debajo de Cloud y saltará hacia una viga dispuesta horizontalmente. No muevas el botón de dirección y Cloud aterrizará directamente en ella, después de apretar **●**. Gira a la izquierda y sube hasta el Aeropuerto.

Cloud se encontrará en el Aeropuerto, cerca de un dirigible bastante grande. Dirígete hacia el otro extremo de la pantalla y

En Venta

Almacén de Materia 1

Concepto	Precio
Materia Sentido	1000
Materia Sellar	3000
Materia Recuperar	750
Materia Sanar	1500
Materia Revivir	3000

Almacén de Elementos

Concepto	Precio
Poción	50
Poción S	300
Plumaje Fénix	300
Antídoto	80
Colirio	50
Pantalla Sonora	100
Hiper	100
Tranquilizante	100
Poción S	300
Carpa	500

Almacén de Armas

Concepto	Precio
Borde Duro	1500
Gran Guante	1200
Tijera Atómica	1400
Vara Golpeadora	1300
Aguja Diamantada	1300
Bumerán	1400

Almacén de Materia 2

Concepto	Precio
Materia Fuego	600
Materia Hielo	600
Materia Relámpago	600
Materia Tierra	1500
Materia Envenenar	1500

Almacén de Accesorios

Concepto	Precio
Vasos de Plata	3000
Diadema	3000

Almacén de Armas 2

Concepto	Precio
Sable Mitrilo	1000
Bala Cañón	950
Garra Mitrilo	750
Vara Metal	800
Clip Mitrilo	800

pulsa un interruptor con aspecto de cofre para que la plataforma elevadora baje a la planta baja. Continúa a través de la pista de aterrizaje para helicópteros y entra en el edificio. Un comandante de Shinra descubre a Cloud y se cree que es un soldado sin su uniforme. Entonces le hace señas a Cloud para que entre en el vestuario y se cambie. Entra y registra los casilleros. Cloud encontrará un Uniforme de Shinra que deberá ponerse y, enseguida, tendrá que tomar parte en el Desfile de Bienvenida de Rufus. El comandante le mostrará a Cloud el procedimiento de saludo. Cuando esto haya terminado, sal del vestuario y sigue a los soldados hasta la plaza de armas. Por desgracia, la formación ya ha salido, así que toma el atajo del callejón para alcanzar la cola del desfile.

Las cámaras de televisión están filmando la marcha, y Cloud recibirá un objeto de acuerdo con su actuación. Podrás controlar tus resultados en la esquina inferior derecha. Cuando pasen los soldados, colócate en la última fila y pulsa el botón Círculo para echarle el arma

Los Premios que puedes recibir son:

29% o inferior - Granada

30-39% - 6 Pociones

40-49% - 6 Éteres

50% o superior - 5000 Gil

al hombro al mismo tiempo que los demás. No es más que una cuestión de sincronización. Mantén el paso de los otros soldados, e intenta reaccionar rápidamente a sus movimientos.

Después del desfile, tendrás que pararte y atender a la breve conversación. Entonces, los demás soldados te informarán de que Sefirot ha sido visto por la zona. Después, Cloud será conducido hasta el vestuario para aprender el número de despedida al Presidente. Si quieres, puedes practicar el número durante esta sesión de entrenamiento. Cuando hayan terminado, sal de la habitación con los soldados y sal por la puerta de la izquierda que conduce hasta la calle principal.

Antes de proceder a la despedida, dispones de cierto tiempo para ir de compras y hacerte con unos cuantos objetos. Si bajas por la calle principal, descubrirás que hay una entrada después del callejón que antes has tomado. Es el Almacén de Materia. En esta tienda podrás comprar **Materia "Sellar"** y **Materia "Revivir"**. La puerta de al lado es el Almacén de Elementos; puedes detenerte aquí para comprar algún objeto de primera necesidad. Si entras por el callejón, entre la puerta del Almacén de Materia y la puerta del Almacén de Elementos, encontrarás un Almacén de Armas. En ella puedes encontrar buenas armas. En la tercera puerta, darás con unas escaleras que conducen hacia arriba. Sube estas escaleras y entra en el segundo piso y recoge la **Fuente Espíritu** y el **Soldado 1/35**. Después ve a la habitación trasera y recoge la Fuente Suerte del suelo. Regresa a las escaleras y continúa hacia arriba hasta el último piso del edificio. Registra esta área y encontrarás una **Fuente Potencia** y una **Fuente Guardia**. Ahora, ya puedes volver a la planta baja y entrar en la habitación. Aparte del soldado que se lamenta de no haber sido despertado, en el extremo derecho de la habitación hay un hombre junto a una puerta. Habla con él y te conducirá hasta la Mansión de los Principiantes. En la esquina



Participa en la ceremonia de despedida de Rufus y recibirás un regalo de Heidegger. Algo que siempre se agradece.

inferior izquierda encontrarás una **Materia "Habilidad Enemiga"**. Si hablas con los personajes que hay en esta habitación podrás descubrir más cosas acerca de la materia y sus aplicaciones, además de acceder a toda la información facilitada en la primera Sala de Principiantes. Sal de la habitación utilizando la escalera y regresa a la calle principal. Ahora continúa por la calle hacia la izquierda de la pantalla hasta llegar, después de un buen trecho, a otro grupo de edificios.

La primera puerta conduce a un bar donde están reunidos Tseng, Ruda y Elena. Por suerte, estos no te reconocen porque llevas el Uniforme Shinra. Entra por la segunda puerta y sube por las escaleras que hay a mano izquierda. Habla con la chica del primer piso y entra al segundo Almacén de Materia. En esta tienda no disponen de materia nueva. En la segunda planta hay una tienda de accesorios. Una vez hayas comprado cualquiera de los objetos que necesitas en las tiendas, desciende las escaleras, entra en la habitación de la planta baja y guarda tu juego. Sal del edificio y, a continuación, entra por la tercera puerta. Sube por las escaleras y recoge un **Soldado 1/35** que hay en la habitación del primer piso. Vuelve a la planta baja y encuentra la **Fuente Velocidad** que se encuentra allí oculta. La última entrada conduce al segundo Almacén de Armas, pero de momento no hay nada allí que valga la pena comprar. Continúa avanzando hacia el fondo, a la izquierda de la pantalla y llegarás a la ceremonia de despedida. El comandante empezará a dar órdenes a diestro y siniestro, y entonces Cloud deberá pulsar el botón adecuado. Heidegger te dará un regalo dependiendo de cómo le parezca tu actuación. Los regalos son Vasos de Plata (0-50 Puntos), Materia "Super PG" (50-90 Puntos) y Ladrón (100 o más Puntos).

El procedimiento de la ceremonia de despedida es realmente fácil. El objeto más interesante es la **Materia "Super PG"**, así que esta vez deberías intentar que tu puntuación no sea demasiado buena. Por el movimiento final te dan 30 puntos, así que sólo necesitas conseguir unos 40 ó 50.

Después del homenaje, Cloud será despedido, así que aprovechará para subir al barco. Sus amigos ya están a bordo, listos para empezar su travesía por mar.

Costa del Sol

OBJETOS ÉTER, MATERIA TODOS, VENTOLERA, CAPA BLANCA, MATERIA IFRIT, FUERZA MOTOR, FUENTE POTENCIA, ANILLO FUEGO **ENEMIGOS** MARINA DE SHINRA -ROBAR SHINRA BETA, OJO ESPÍA -ROBAR ÉTER, JEFE DE NIVEL: JÉNOVA NACE

Estás en la bodega del barco. Recorre la zona y habla con todo el mundo. Si miras bien encontrarás un **Éter** en el interior de un cofre. Yuffie te impide el paso; sube las escaleras y habla con todos los que están en cubierta. Hay un marinero dispuesto a venderte algunos objetos de primera necesidad. Puedes hablar con

Red XIII y Tifa, que también están en cubierta. Si no ves a Barret, pregúntale a Aeris y ve a proa, a la izquierda de la pantalla. Si tienes activada Select, un triángulo rojo te indicará la entrada, donde verás a Barret espiando a Rufus y Heidegger. De repente suena la alarma: un personaje sospechoso ha sido visto en el barco. Evidentemente, Sefirot se encuentra a bordo, y quizás puedas alcanzarle. Escoge tres personajes para esta operación y equípalos con armas y materia: Yuffie y Barret serían una elección magnífica. No olvides equipar a uno de tus personajes con el comando "Robar" y con Materia para Invocar, tanto **Choco/Mog** como **Shiva**. Cuando estés listo, hazte con la **Materia "Todos"** de la bodega.

Al cruzar por la puerta que hay en la bodega, te encontrarás en la sala de máquinas. Sube por la escalerilla situada a mano izquierda y recorre la pasarela hasta que llegues al cofre que hay en la esquina inferior derecha, que contiene el ítem **Ventolera**. Sigue hacia delante y Sefirot hará una breve aparición estelar. Al final, se retira pero deja a nuestro equipo con una pequeña sorpresa.

Ahora podrás participar en algunas luchas ocasionales. No pierdas de vista a los soldados de la Marina de Shinra. Tal vez consigas robarles una pieza de armadura llamada Beta Shinra.

Después de la batalla, Cloud intentará explicar la historia acerca de Sefirot y su búsqueda de la Tierra Prometida para convertirse en

el dueño del planeta. A través de los altavoces del barco, se escuchará un mensaje que anuncia la pronta llegada a la Costa del Sol. Antes de esconderte, recoge la **Materia "Ifrit"** que ha dejado el monstruo Jénova Nace.

Baja del barco, sal del muelle y entra en la casa que hay al final

JÉNOVA NACE

Este monstruo es mucho más poderoso que tú y cuenta con dos ataques mortíferos. El primero es inmovilizador y básicamente



consiste en impedirle a un personaje participar en la batalla. El segundo es la Cola de Láser, que puede producirse dos veces seguidas. Mantén tus niveles PG por encima de los 300, y no dejes de utilizar tus hechizos y contraataques. Límite más poderosos. Nada de veneno: no sirve de nada. No vuelvas a los ataques normales a menos que te quedes sin PM. Después de derrotar a Jénova Nace, recibirás una Capa Blanca.

del puente. En el dormitorio te encontrarás a un tipo que te venderá la casa por 300.000 Gil. ¡Umm! Bueno, déjalo para cuando te sobre dinero. Baja por las escaleras de la esquina superior derecha de la casa y registra el sótano. Recoge el ítem **Fuerza Motor** y la **Fuente Potencia** del suelo y también el **Anillo Fuego** que se esconde en el interior del cofre. Después, sal de la casa y recorre el pueblo. Baja la escalera y habla con todo el mundo en el bar de la esquina; puedes comprarle armas a un tipo. En la calle principal hay dos tenderetes: el Almacén de Elementos (no dejes de visitarlo) y el de Materia. El elemento Blando te protege del hechizo de piedra que usan ciertos enemigos de este continente. Si bajas a la playa por las escaleras, caminarás hasta ver a Hojo rodeado de chicas. Sonsácale información: el equipo debería dirigirse al oeste, pasar por el Monte Corel y continuar. Antes de abandonar la Costa del Sol, tendrías que entrar en el hostal y pasar la noche por un módico precio de 200 Gil. Cuando el equipo esté listo, sal del pueblo pasando bajo el puente.

Monte Corel

OBJETOS VARITA MÁGICA, MEDALLÓN ESTRELLA, METRALLETA W, ÉTER TURBO, MATERIA TRANSFORMAR, 10 PLUMAJES FÉNIX, FUENTE POTENCIA, FUENTE ESPÍRITU **ENEMIGOS** GRANGALÁN, BAGNADRANA -ROBAR DIADEMA DIAMANTE, GORDINFLÓN -ROBAR BLANDO, HONGOCORONA -ROBAR ÉTER TURBO, BESO AGUA -ROBAR BLANDO, BOMBA-ROBAR BRAZO DERECHO

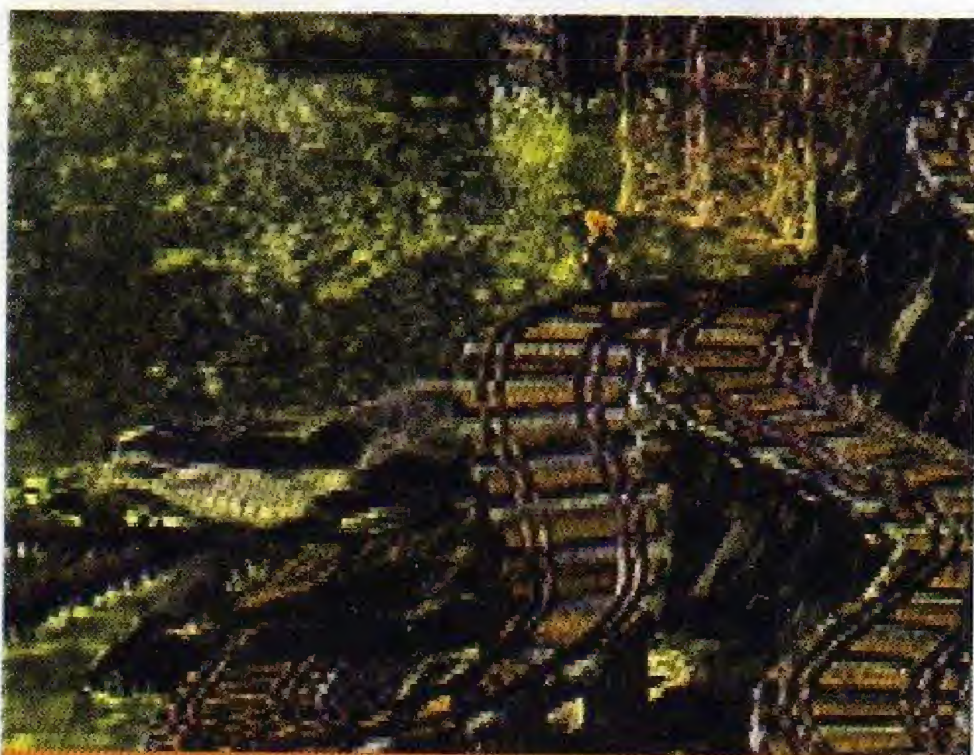
Entra en la cueva que se encuentra al final del sendero de montaña y continúa subiendo. Habla con el hombre de la colina y él te contará que Sefirot no anda muy lejos. Sigue hacia arriba hasta que descubras un horno Mako oculto en las

montañas. Baja corriendo por el largo sendero hasta llegar al horno y, luego, cruza el puente hacia el sur. Durante tu recorrido por esta área, deberás solventar varios encuentros esporádicos.

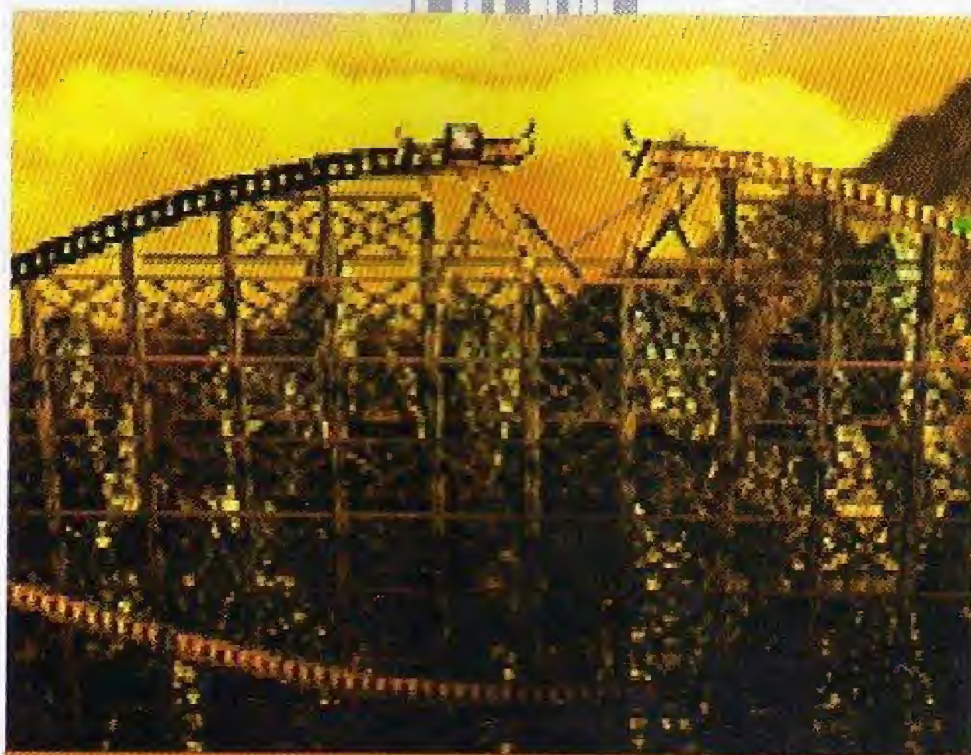
Si robas los ítems de tus adversarios, conseguirás algunos objetos interesantes. Cruza el próximo puente y continúa avanzando por las vías de tren.

Antes de seguir a la derecha, guarda tu juego. Ten cuidado al cruzar las vías, porque cederán tres veces. Cuando te caigas, intenta aterrizar sobre las vías pulsando izquierda o derecha y

aporreando el botón **○**. Al caer, puedes recoger dos objetos. Si mientras estás cayendo pulsas izquierda, conseguirás hacerte con una **Varita Mágica**. Si pulsas derecha, obtendrás un **Medallón Estrella**. Inspecciona la vía superior y encontrarás una **Metralleta W** que se encuentra en el interior del cofre que hay al final. Luego, sigue la vía inferior a la derecha. Cuando llegues al punto en el que



Sigue la vía de la izquierda hasta la cueva secreta.



Avanza de izquierda a derecha a través de las vías. Cuando caigas, pulsa izquierda o derecha y el botón **○** repetidamente.

los raíles se cruzan, vuelve a inspeccionar la vía superior y recoge el **Éter Turbo** y la **Materia "Transformar"**. Ahora sigue por la vía superior a la derecha para llegar al mando de control del puente.

Entra en la pequeña cabaña y activa el interruptor. Se escuchará una especie de chirrido y el puente bajará. Trepa por la pared que hay frente a la cabaña y descubrirás un nido en lo alto del precipicio que contiene un tesoro. Si el equipo decide hacerse con él, tendrá que vérselas con un enorme pájaro. No es un combate difícil, y te reportará **10 Plumajes Fénix**. Cuando vuelvas a la vía, retrocede por el puente superior. Ahora ya puedes cruzar por el puente inferior y dirigirte hacia Corel del Norte. Al irte aproximando al tramo que queda por debajo de la cabaña, toma la vía a mano izquierda y corre a girar la siguiente curva. En este punto, podrás acceder a una cueva secreta. Dentro de ella encontrarás una **Fuente Potencia** y una **Fuente Espíritu**. Además hallarás una **Carpa** en el interior del cofre. Sal de la cueva y sigue por la vía que conduce hacia la derecha hasta llegar a Corel del Norte.

Este pueblo se parece más a un sucio vertedero que a la preciosa aldea minera que un día fue. Por lo visto Barret nació aquí, pero el equipo no recibe precisamente una calurosa bienvenida. Pasea por el pueblo y habla con todo el mundo. Puedes descansar un poco en el edificio situado en lo alto de la colina. También puedes comprar unos cuantos ítems de primera necesidad en los puestos que hay cerca del cruce. Sal del pueblo y toma la carretera que va hacia el sur. Guarda tu partida y, luego, ve por el camino de la izquierda que conduce hasta el tranvía.

Gold Saucer

OBJETOS NOTICIAS DEL PARAÍSO DE LAS TORTUGAS Nº3, ARO DE PLATA, MATERIA RAMUH, BUGGY **ENEMIGOS** DOBLES CARAS -ROBAR PLUMAJE FÉNIX, BANDIDO -ROBAR POCIÓN S, GARRA LETAL -ROBAR ARO DE PLATINO, CACTUAR, LOMBRIZ, APLANADORA -ROBAR POCIÓN S, JEFE DE NIVEL: DYNE



En la Wonder Square puedes disfrutar de muchos juegos.

Cuando el equipo se encuentra en el tranvía, Barret relata lo que pasó en Corel del Norte antes de que él se marchara. Cuando acabe su historia, el grupo subirá al tranvía para llegar hasta Gold Saucer, un gigantesco parque de atracciones. Antes que nada, debes saber que la entrada cuesta 3.000 Gil. Si te sobra el dinero, quizás prefieras comprar un pase para toda la vida que cuesta 30.000 Gil. No podrás entrar a menos que no compres uno u otro tipo de entrada. Otra cosa que deberías saber es que, para moverte por Gold Saucer, necesitas otro tipo de moneda de cambio distinta a la que has estado utilizando. Tendrás que conseguirte unos cuantos GP si quieres jugar a algunos de los juegos que te ofrece el parque. Puedes ganar GP participando en las Carreras de Chocobos o jugando a alguno de los videojuegos que hay en la Wonder Square. Una vez dentro de Gold Saucer, el grupo decide dividirse. Barret no está muy animado y sale corriendo a consolarse solo. Cloud recorrerá el parque con uno de sus compañeros. Si no le escoges uno, Tifa se le unirá automáticamente. Después de esto, dirígete a la Speed Square.

Fuera, en la entrada, está Dio, el dueño del parque. Éste le cuenta al grupo que Sefirot ha pasado a verle y le ha estado haciendo preguntas acerca de la **Materia Negra**. Ve hasta la Wonder Square por la puerta de la sala que tiene escrito Wonder en luces de neón. En cuanto Cloud y su acompañante lleguen al vestíbulo de entrada

En venta

Almacén del Hotel Fantasma

Concepto	Precio
Poción	50
Plumaje Fénix	300
Éter	1500
Antídoto	80
Beso Doncella	150
Cornucopia	150
Blando	150
Pantalla Sonora	100
Hiper	100
Tranquilizante	100

Wonder Square

En la Wonder Square podrás tomar parte en muchos juegos distintos. A continuación, te presentamos una relación de todos ellos.

Lucha Libre Mega Sumo Precio: 100 Gil

Échale un pulso a uno o dos oponentes para intentar ganar unos cuantos GP. El Luchador de Sumo es el adversario más fácil de derrotar y, si lo consigues, recibes 1 GP. El Luchador es un poco más duro de pelar, así que si logras vencerlo, recibes 2 GP. Para ganar a este juego, lo único que tienes que hacer es pulsar continuamente el botón ● lo más rápido que puedas hasta que tuerzas el brazo de tu oponente.

Partido de Baloncesto Precio: 200 Gil

Mete las pelotas de baloncesto por el aro y gana premios. Para jugar a este juego, pulsa el botón ● para ganar fuerza y luego vuelve a pulsar ● para lanzar. Recibirás 1 GP por cada uno de tus aciertos. El juego termina cuando fallas. Si logras marcar diez canastas, conseguirás jugar con doble oportunidad. Si marcas, doblarás tu cuenta de GP, pero si fallas, sólo recibirás 1 GP.

Cazador de Maravillas Precio: 100 Gil

Éste es un juego muy simple y una auténtica pérdida de dinero. Pagas tu dinero y consigues unos pocos GP, una poción o nada en absoluto.

Lucha 3D Precio: 200 Gil

En este juego de combate estilo boxeo, controlas un holograma en 3D. La dinámica es bien sencilla: el primer jugador que consiga 10 éxitos gana. Recibirás 1 GP por oponente que derrotes. Los controles son los siguientes:

- ▲ - Ataque Superior - Puede con el Ataque Inferior / Pierde frente a un Ataque Medio.
- - Ataque Medio - Puede con el Ataque Superior / Pierde frente a un Ataque Inferior.
- ✖ - Ataque Inferior - Puede con el Ataque Medio/ Pierde frente a un Ataque Superior.

La Buenaventura Precio: 50 Gil

Sólo puedes jugar con este juego una vez por cada visita que realices al parque. Por 50 Gil conseguirás saber un poquito de tu futuro.

Casa de Mog Precio: 100 Gil

En este juego, la idea es que le des de comer nueces de Kupo a Mog para que éste pueda volar. Por lo visto necesita volar para poder encontrar novia. Si le das demasiadas nueces se caerá. Si tiene hambre se frotará la barriga. Cuando tenga suficiente, deja de alimentarle y volará. O sea, para resumir, dale cinco nueces a Mog y espera a que vuele. Cuando tenga que volar la segunda vez, dale tres nueces. Acabado el juego, habla con el tipo encargado de él, se habrá quedado tan impresionado que te dará 30 GP.

Moto-G Precio: 200 Gil

Este juego es una versión arcade de la Persecución de Motos que tuvo lugar en el nivel diecisiete. Ganarás 500 puntos por cada motorista que consigas derribar de su moto, y perderás 25 puntos cada vez que le den a la camioneta. Tienes que protegerla de los motoristas enemigos. Pulsa el botón ● para atacar a la derecha y el botón ■ para atacar a la izquierda. Cuando llegues a la línea de meta se sumarán todos tus puntos. Si lo haces bien, recibirás una pequeña cantidad de GP. Si lo haces muy bien, recibirás un objeto y una mayor suma de GP.

Juego sobre nieve Precio: 200 Gil

(De momento, este juego no está disponible)

Puedes escoger entre tres pistas diferentes de *snowboarding*. La dificultad del nivel se incrementa mediante la inclusión de obstáculos adicionales y una mayor velocidad. A lo largo de toda la pista hay unos globos que representan los puntos. Estos puntos funcionan de la siguiente manera:

Globos Rojos - 1 Punto

Globos Azules - 3 Puntos

Globos Verdes - 5 Puntos

Globo Amarillo - Introduce el Modo "Time Attack"

Si estableces un tiempo récord, podrás disputar la carrera contra un fantasma. También obtendrás puntos de técnica dependiendo de lo bien que lo hagas. Si lo haces bien, recibirás unos cuantos GP y un objeto.

Juego Submarino Precio: 200 Gil

(De momento, este juego no está disponible)

Antes de empezar el juego, podrás escoger entre cinco opciones. La dificultad de cada nivel se incrementa según el número de enemigos y la habilidad de sus comandantes. Durante la batalla, puedes disparar hasta cuatro torpedos en cualquier momento. Coloca a tu objetivo en el punto de mira y lanza los cuatro a la vez. Estos proyectiles funcionan mejor desde distancias cortas, así que procura acercarte lo máximo posible al enemigo. Si éste te atrapa en su punto de mira, aumenta tu velocidad y sumérgete en las profundidades para evadirle. Las minas son los pequeños polígonos que hay en lo alto de las columnas. Puedes conseguir pasar entre estas columnas sin resultar tocado. También dispones de un sónar que te indicará cuándo se acerca el enemigo. Si ganas la batalla, recibirás 20 GP y un ítem.

a la plaza, conocerán a Cait Sith. Este enorme Minino es una máquina adivinadora y, después de leerle a Cloud la buena ventura, se unirá entusiasmado a vuestro grupo. Después, sube las escaleras y entra en la Wonder Square. Cuando hayas terminado de explorarla, ve a la Battle Square.

HOTEL FANTASMA

Abandona Wonder Square y dirígete a Ghost Square. Sube por las escaleras y entra en el Hotel Fantasma. Dentro, encontrarás el Almacén del Hotel situado a mano derecha. En él puedes comprar algunos objetos básicos. Antes de acceder al interior, sin embargo, fíjate en la entrada de la tienda. A mano izquierda encontrarás las Noticias del Paraíso de las Tortugas Nº 3. Si deseas pasar la noche, te costará cinco GP.

ROUND SQUARE

Por un módico precio de tres GP puedes pagarte un recorrido turístico por el Gold Saucer.

EVENT SQUARE

A veces en esta plaza hacen algún espectáculo. Durante esta primera visita al Gold Saucer no hay ninguna actuación, pero ya volverás aquí más adelante.

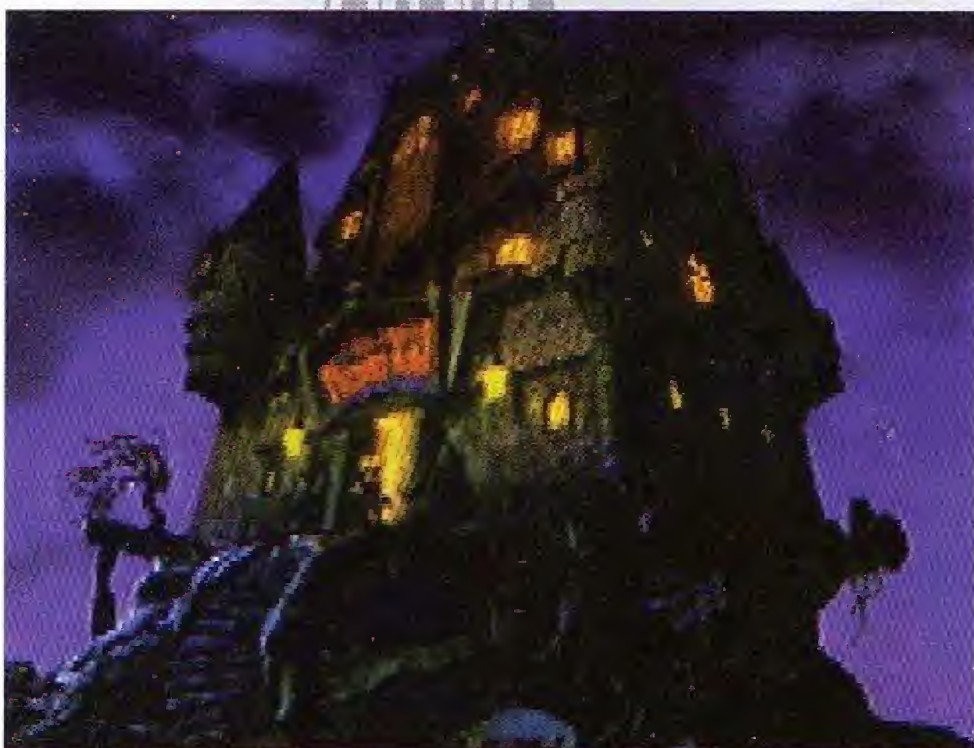
CARRERA DE CHOCOBOS

Cuando llegues a Chocobo Square sube las escaleras, entra en el edificio y ve al mostrador que hay en el centro. La señorita te

MONTAÑA RUSA PRECIO: 10 GP

En Speed Square, sube las escaleras y ve por el pasadizo del fondo. Allí se encuentra una atracción llamada "Montaña Rusa con tiroteó". El juego consiste en disparar con el láser a los ítems que aparezcan frente a ti. Si ganas más de 3.000 puntos, recibirás un premio. Si lo haces extraordinariamente bien, conseguirás el Parasol. Mantén tu poder de láser alto y utiliza rayos de láser cortos contra los objetivos.

Objetivo	Valor
Fantasma	40
Cactus	30-50
Avión Azul	50-60
Jet	50-60
Roca Amarilla	200
Nave Amarilla	60
Estrella	40
Carámbano	40-50
Bola Giratoria	70
Globo	30
Globo Grande	70
Ovni Pequeño	60
Cohete	50
Roca de Lava	70
Helicóptero	40-50
Ovni Grande	1000



En el hotel fantasma encontrarás la tercera de las Noticias.

explicará el procedimiento del juego. Los chocobos corren alrededor de una pista de realidad virtual. Durante esta visita al parque, puedes apostar en dos clases distintas de carrera. La Clase B, a 200 Gil por apuesta, y la Clase C, a 100 Gil por apuesta. Si ganas, puedes escoger si prefieres recibir como premio un elemento o GP. La inscripción cuesta 200 Gil, y te permite hacer tres apuestas. Para determinar en qué posición deseas apostar, utiliza los botones de dirección. Para escoger por qué Chocobo quieres apostar, utiliza los botones L1 y L2. Pulsa el botón Círculo para realizar la apuesta. Cuando estés listo, pulsa el botón de Start y empezará la carrera. Más adelante podrás volver aquí y apostar en otras carreras, pero para hacerlo, antes tendrás que criar tus propios chocobos.

BATTLE SQUARE

Cuando llegues a Battle Square, descubrirás que hay cadáveres por doquier. De repente, aparece Dio, el dueño del parque, y se cree que Cloud y sus colegas son los responsables de semejante masacre. Entonces les interroga y los manda a la cárcel que hay debajo. Cuando, más tarde, regreses al Gold Saucer, tendrás la oportunidad de participar en la Arena y hacerte con succulentos premios.

El equipo se encuentra ahora en el área norte de la prisión. El grupo se acerca a Barret, que se encuentra allí cerca. Éste todavía no está de muy buen humor que digamos, así que se aleja del grupo. Cruza la puerta detrás de Barret y baja a la casa pequeña que hay a la derecha. Ten cuidado porque en esta prisión hay un montón de Bandidos que te robarán objetos mientras estás luchando. Si el Bandido consigue escapar con vida, puedes despedirte para siempre del objeto que te haya robado. Parece ser que hay otro hombre con un arma injertada en el brazo. El grupo tiene que encontrar a Dyne, para que Barret se disculpe. Debes llevar a Barret y a otro personaje contigo para esta pequeña misión. Antes de salir, asegúrate de equipar a Barret con las armas disponibles y algo de materia, porque cuando encuentres a Dyne, tendrá que luchar solo. Asegúrate de que cuenta con la materia para el hechizo "Recuperar" y con algún ataque mágico decente. Cuando estés listo, abandona el edificio y regresa a la zona norte de la prisión.

DYNE

Dyne no dispone de ataques muy potentes, pero puede disparar dos veces seguidas. Procura mantener tu PG por encima de los 300 puntos. Invocar magia funciona particularmente bien, pero los ataques Límite son, sin duda, tu mejor arma contra Dyne. Ganarás el combate cuando Dyne resulte malherido. Además, obtendrás un Aro de Plata.

Verás que la puerta de la esquina superior izquierda ahora está abierta. Encontrarás al guardia muerto. Sal por la puerta y sigue hacia la derecha para hablar con el hombre que se encuentra allí. Éste te aconsejará que si te pierdes por el desierto sigas hacia el Noreste. Continúa hacia la derecha y al final el grupo dará con un Cementerio de Coches. Avanza a través de los montones de chatarra y sigue el sendero que va hacia la parte superior de la pantalla. El equipo habrá conseguido encontrar a Dyne.

Llegados a este punto, la escena cambia de lugar y nos encontramos con el grupo hablando con Sr. Coates. Para poder escapar de la prisión uno de los miembros de tu equipo debe hacer de jinete y participar en la carrera que debe tener lugar en la arena. Justo cuando Sr. Coates está explicando al grupo que necesita un manager, llega Ester, una representante que se ofrece para ayudar. De camino hacia el Gold Saucer, Ester te irá explicando como hay que montar un Chocobo. Los controles son los siguientes:

Select - Para escoger entre control Manual o Auto

■ - Acelera

✕ - Frena

● - Acelerón

Botones de dirección - Para mover tu chocobo

Start - Finaliza la carrera

R1 y R2 - Manténlos pulsados para aumentar tu resistencia

Cloud y Ester llegan a la sala de jinetes. Mientras ella se va a comprobar el chocobo, puedes hacerte con la Materia "Ramuh" en la sala de la esquina. Cuando vuelva Ester, empezará la carrera. En cuanto cambie la pantalla, pulsa Select para seleccionar el control manual. Luego, mantén pulsado el botón ■ para incrementar tu velocidad. Aprieta R1 y R2 durante toda la carrera para conservar tus niveles de resistencia. Finalmente, cuando llegues al tramo de Temática Espacial, pulsa y mantén apretado el botón Círculo para realizar un *sprint* hasta la línea de meta.

Después de ganar la carrera, Cloud recibirá una carta de Dio. En ella, Dio les concede el perdón total a Cloud y a sus amigos. Además, les da un Buggy y les informa de que Sefirot se dirige hacia Gongaga. Entonces, Ester le expresa al grupo sus mejores deseos y les ofrece volver a hacerles de representante siempre que quieran volver para correr con sus propios Chocobos. Ahora el grupo debería reorganizarse para su viaje a Gongaga. No sería mala idea que contaras con Aeris para esta fase del juego.

Gongaga

OBJETOS POCIÓN X, CUENTO, MATERIA TITÁN, MATERIA GOLPE MORTAL, POCIÓN X, M-FONO BLANCO

ENEMIGOS GRAN CUERNO, CALAMÓN, COMERCIANTE DE MUERTE, GAGIGHANDI -ROBAR BLANDO, BOFETADA -ROBAR BOMBA T/S, SPENCER -ROBAR NUEZ DEL SÁHARA, DESIERTO SAHAGIN -ROBAR POCIÓN, TÓCAME -ROBAR EMPALADOR, TANQUE PESADO -ROBAR PLUMAJE FÉNIX, KIMARA -ROBAR TELARAÑA, RENO Y RUDA

Con el buggy, ahora el grupo podrá cruzar ríos; aunque sólo por los vados, donde el río no es demasiado profundo. Los controles del buggy funcionan de la siguiente manera:

Sube al buggy y atraviesa el río. Encontrarás una pequeña aldea rodeada de jungla. Antes de adentrarte en ella, dedícate un tiempo

1 - Subir al buggy

6 - Salir del buggy

Select/Start - Mapa

L1/R1 - Girar la vista

L2/R2 - Cambiar el enfoque

a preparar los niveles de los ataques Límite de tus personajes.

En particular, la técnica límite de Aeris: el Sello Maldito. En cuanto

entres en la jungla, te encontrarás a **Reno** y a **Ruda**.

Después de la lucha, toma el camino de la derecha y dirígete hacia el viejo reactor. Mientras estés inspeccionando el reactor, llegará un helicóptero. El equipo consigue esconderse sin ser visto detrás del reactor.

Escarlata y Tseng han venido hasta aquí en busca de alguna importante materia para sus armas. Cuando se vayan, registra el reactor. Si buscas bien, podrás encontrar **Materia "Titán"**.

Ahora retrocede hasta el cruce de caminos y continúa por el camino de la izquierda. Camina por debajo del tronco y llegarás a otro cruce de caminos.

Tendrás que seguir por la ruta de la derecha, pero antes recoge la **Materia "Golpe Mortal"** que se encuentra en el inicio del camino a mano izquierda.

Más adelante, siguiendo por el camino de la derecha, hay un pequeño pueblecito. Habla con toda la gente que te encuentres

RENO Y RUDA

Estos dos enemigos casi siempre utilizarán ataques mágicos contra el equipo. Si haces que Aeris utilice su técnica Sello Maldito, podrás conseguir paralizar a estos dos tipejos. Una vez paralizados, concentra todos tus ataques en tus oponentes. Cuando hayas casi agotado sus PG, Reno y Ruda escaparán. Por ganar la batalla, el equipo recibirá una Poción X y un Cuento.

en el área y luego haz unas cuantas compras antes de continuar. La armería está en el primer piso del Almacén de Accesorios. Si quieres comprar algún arma, tendrás que trepar por el poste que hay en el interior del almacén. En la casa que está situada en la esquina superior izquierda, puedes recoger una **Poción X** que hay dentro del cofre. También puedes quedarte aquí a pasar la noche, si tu equipo necesita reponer algún PG/PM perdido. En la casa que hay en la esquina superior derecha, encontrarás un **M-fono Blanco** en el interior de otro cofre. Cuando estés listo, deja el pueblo y continúa por el camino de la izquierda para salir de Gongaga. Primero, localiza tu **buggy** y súbete a él. Sigue por la línea de costa hacia el oeste y luego cruza el río hacia el norte.



En Venta	
Almacén de Accesorios	
Concepto	Precio
Diadema	3000
Vasos de Plata	3000
Medallón Estrella	4000
Talismán	4000
Capa Blanca	5000
Anillo Furia	5000
Materia Mitificar	6000
Materia Tiempo	6000
Materia Sanar	1500
Materia Transformar	5000
Almacén de Armas	
Concepto	Precio
Borde Duro	1500
Gran Guante	1200
Tijera Atómica	1400
Vara Golpeadora	1300
Aguja Diamantada	1300
Búmeran	1400
Empalar	500
Secado	500
Molotov	400
Almacén de Elementos	
Concepto	Precio
Poción	50
Poción S	300
Plumaje Fénix	300
Carpa	500
Beso Doncella	150
Cornucopia	150
Blando	150
Hiper	100
Tranquilizante	100

Cañón Cosmo

OBJETOS ELIXIR, NOTICIAS DEL PARAÍSO DE LAS TORTUGAS Nº5, NOTICIAS DEL PARAÍSO DE LAS TORTUGAS Nº4, MATERIA EFECTO AÑADIDO, M-FONO NEGRO, ÉTER, ANILLO HADA, POCIÓN X, ÉTER TURBO, VARA WIZER, MATERIA GRAVEDAD **ENEMIGOS** COMERCIANTE DE MUERTE, GAGIHANDI -ROBAR BLANCO, BOFETADA -ROBAR BOMBA T/S, SPENCER -ROBAR NUEZ DEL SÁHARA, TÓCAME -ROBAR EMPALAR, DESIERTO SAHAGIN -ROBAR POCIÓN, GÓLEM -ROBAR ÉTER TURBO, SKISKI -ROBAR TRANQUILIZANTE, GRIFFIN -ROBAR PLUMA AVE FÉNIX, PAVO REAL, ESPECTRO GI, HEG, PERRO RASTRERO, AGUIJÓN, JEFE DE NIVEL: NATTAK GI Y FUEGO ALMA

En las montañas, justo antes de entrar en el poblado de Cañón Cosmo, el buggy va a sufrir una avería. Cuando el equipo haya subido las escaleras que llevan al poblado, Red XIII pasa llorando a tu lado. Ésta es su ciudad natal y está muy emocionado de volver a estar en casa. Cuando el grupo entre dentro, habla con todo el mundo. Hay un hombre de pie, al fondo a mano derecha. Si hablas con él, se ofrecerá a arreglaros el buga mientras vosotros os dais una vuelta por el pueblo. Si subes por la escalera que hay al fondo a mano derecha, llegarás al Almacén General. En el almacén, a mano derecha, hay una zona acordonada. Aunque de momento no puedes pasar, puede que necesites volver aquí más adelante. Y ahora, sube por las escaleras situadas en la parte izquierda del pueblo y habla con Red XIII. Después de explicar al equipo algo

acerca de sus padres, Red XIII sale corriendo. Entonces el grupo se dividirá para descansar. En la puerta que hay al final de las escaleras, hay un anuncio de la posada local. Baja las escaleras y dirígete a la posada. En el segundo piso está el mostrador de recepción.

Pasa la noche aquí y registra tu habitación por la mañana. Debajo del sofá encontrarás un **Elixir**. Sal del dormitorio y registra la pared que hay detrás del mostrador de recepción. Hallarás las **Noticias del Paraíso de las Tortugas nº 5**. Ya puedes dejar la posada y regresar a la entrada donde encontraste el anuncio.

Al otro lado está el Almacén de Armas Tiger Lily y el icono para guardar. Tómate tu tiempo y compra algunas armas; en esta tienda tienen una interesante oferta de productos. Clavado en el poste que hay a mano

izquierda del mostrador, encontrarás las **Noticias del Paraíso de las Tortugas nº 4**. Ahora, vale más que guardes el juego antes de continuar subiendo. Cuando llegues por las escaleras hasta arriba,



En el observatorio que hay en lo alto de este pico, aprenderás un montón de cosas sobre la energía espiritual y los planetas.

gira a la izquierda y sal de la pantalla. Sube hasta el final de las escaleras y entra por la puerta.

Luego, sube por la escalerilla hasta la plataforma superior y entra en la casa a mano izquierda. Habla con Red XIII y él te presentará a Bugenhagen. Éste se ofrecerá para mostrar su observatorio a Cloud y a dos más de sus compañeros. Dirige a Cloud a la habitación que hay detrás del Almacén de Armas. Cloud reencontrará a sus amigos y escogerá a dos de ellos para que le acompañen. Luego regresa a arriba de todo donde Bugenhagen te estará esperando en su observatorio. Entra en la habitación y habla con Bugenhagen. Él te explicará algo sobre la energía espiritual y la vida de los planetas. Cuando acabe la lección, baja por las escaleras hasta la Flama de Cosmo, el centro de la villa. Tus amigos están reunidos entorno al fuego. Habla con todos ellos y luego con Red XIII. Él te explicará más cosas acerca de sus padres antes de que aparezca Bugenhagen y os invite a tres de vosotros a seguirle. Cloud y Red XIII deben ir con él, así que puedes elegir a otro personaje más para acompañarlos. Una vez formado tu nuevo grupo, equipa a los personajes elegidos con las armas y armadura disponibles. Cuando estés listo, sube por las escaleras de piedra y sigue a Bugenhagen hasta la puerta sellada.

CUEVAS DE GI

Una vez en el interior de la cueva, baja por las escalerillas y las cuerdas. Cuando llegues abajo, ve hacia la derecha y entra en la

En Venta

Almacén General

Concepto	Precio
Poción	50
Poción S	300
Plumaje Fénix	300
Éter	500
Carpa	500
Beso Doncella	150
Cornucopia	150
Blando	150
Hiper	100
Tranquilizante	100

Almacén de Armas

Concepto	Precio
Borde Mariposa	2800
Colmillo Tigre	2500
Vulcano Pesado	2700
Vara Prisma	2600
Barreta de Plata	2500
Molinillo	2600
M-Fono Verde	2400
Aro de Plata	2400

Almacén de Materia

Concepto	Precio
Materia Super PM	8000
Materia Super PG	8000
Materia Mitificar	6000
Materia Transformar	5000

primera de las cuatro cuevas pequeñas. El grupo puede abrir una piedra y abrir un boquete en cada una de estas cuevas menores. Al hacer esto, provocarán que les ataquen, aunque también abrirán el camino a algunas cuevas a las que habrán de llegar más adelante. Después de destrozar las cuatro rocas, dirígete hacia la salida que da al norte y entra en la siguiente sección de la cueva.

Continúa hacia delante y luego toma por el camino de la izquierda. Camina con mucho cuidado, porque podrías resbalar y lastimarte. Avanza hasta el sendero que hay a mano izquierda y luego gira hacia abajo. Entrarás en la primera cueva ubicada en el nivel elevado. Recoge la **Materia "Efecto Añadido"** y entonces retrocede hasta la entrada. Continúa, subiendo por el sendero resbaladizo y gira a la derecha, deshaciendo el camino andado. Sigue el sendero de la derecha de la cueva, por donde habías entrado, subiendo ahora hacia la parte superior de la pantalla y doblando la esquina a la izquierda. Sigue andando y baja por las escaleras que hay en el medio. Pasa por debajo del puente y abre el cofre que hay al fondo. Dentro encontrarás un **M-fono Negro**.



Si abres las rocas que hay dentro de estos agujeros, abrirás algunas puertas que se encuentran a lo largo de todo este nivel.

Ahora vuelve a subir por el mismo sendero y pasa por debajo del puente hacia la derecha de las escaleras. Al final del camino encontrarás otro cofre y un **Éter** en su interior. Regresa por las escaleras y toma el camino que hay a mano izquierda. Sube y ve hasta la tercera sección de la cueva.

Cuando entres en esta nueva cueva, verás que hay cinco senderos diferentes. Antes de avanzar por alguno de ellos, asegúrate de que cuentas con unos niveles de salud más bien altos. Tampoco olvides comprobar que todos tus personajes tengan un montón de PM. Toma el cuarto sendero contando desde la izquierda y avanza hacia arriba. Cuando atraveses la enorme telaraña, te atacará una araña, inmensa, que se llama **Aguijón**. Ataca a esta monstruosidad con tus hechizos mágicos y tus técnicas Límite. Vigila con su ataque Bomba Aguijón porque puede causarte graves daños. Una vez hayas acabado con este arácnido gigante, continúa hasta el final del camino y recoge la **Poción X** que hay dentro del cofre. Ahora, da media vuelta y regresa a la confluencia de caminos. Esta vez, toma el segundo sendero

contando desde la izquierda. De nuevo, vuelve a comprobar si tus niveles PG y PM gozan de buena salud, porque todavía te quedan dos arañas más.

Después de superar la primera araña de este sendero, gira la primera a la izquierda y ve hacia el camino que hay al fondo, también a la izquierda. Baja hasta el interior del túnel. Una vez dentro de él, encontrarás otro túnel secreto a mano derecha. Entra en él y recoge el **Anillo Hada** que hay en el cofre al otro lado del cruce. Ahora, ya puedes dar media vuelta y regresar al área laberíntica situada al norte.

Dirígete hacia la otra gran telaraña para liquidar a la última araña Aguijón. Una vez hecho esto, cruza por la puerta secreta que hay a la izquierda y abre el último cofre. Dentro encontrarás un **Éter Turbo**. Dedica un tiempo a comprobar tus niveles de PG y PM. Ahora ya puedes continuar por el camino que va hacia el norte para encontrarte con Nattak Gi y los Fuego Alma. Cuando hayas despachado al monstruo, Bugenhagen le mostrará a Red XIII lo que se oculta al fondo de la cueva. Recoge la **Materia "Gravedad"** que hay en los escalones y sigue a Bugenhagen a cruzar la puerta. Éste le enseñará a Red XIII dónde se encuentra su padre y le contará todo lo que pasó cuando el Cañón fue atacado.

El buggy ya está arreglado y ahora el equipo ya puede seguir su marcha. Elige tu nuevo grupo y dirígete a la salida. Justo cuando el equipo esté a punto de salir, Red XIII se reunirá al grupo y ya podrán continuar con su aventura.

NATTAK GI Y LOS FUEGO ALMA

Concentra todos tus ataques en Nattak Gi. Si consigues derrotarlo, los demás se largarán con él. Hay un método muy efectivo de terminar con este jefe. Lanza potentes hechizos de curación a Nattak Gi. A este ser no muerto los hechizos sagrados le causan grandes daños. Si no te apetece probar con esto, utiliza la materia de invocación y tus ataques de Fuerza Límite para acabar con este jefe. Después de vencer la batalla, recibirás una Vara Wizer.



Nibelheim

OBJETOS 2 FUENTES SUERTE, ELIXIR, ÉTER TURBO, PUÑO DE PLATINO, SERPIENTE BICÉFALA, M-FONO DE PLATA, LANZA ENEMIGOS, FUENTE MAGIA, MEMORIA CÓSMICA, LLAVE DE SÓTANO, MATERIA ODÍN, MATERIA DESTRUIR **ENEMIGOS** LANZA CORONA, GAGIHANDI -ROBAR BLANCO, SKISKI -ROBAR TRANQUILIZANTE, GRIFFIN -ROBAR PLUMA AVE FÉNIX, LOBO NIBEL -ROBAR NUEZ LUCHILE, VALRON, GHIROFELGO, CARA DORKY -ROBAR PANTALLA SONORA, ESPEJO, JERSEY-ROBAR ÉTER TURBO, MURCIÉLAGO NEGRO, YING/YANG, JEFE DE NIVEL: NÚMERO PERDIDO



Esto es un mapa de la ciudad de Nibelheim. Entra en todas las casas y recoge los ítems; vale la pena.

Cuando tu equipo llega a Nibelheim, no puede dar crédito a sus ojos. Es la ciudad natal de Cloud y Tifa y lo han reconstruido completamente después del incendio.

Primero, entra en la posada y deja que el grupo descanse durante la noche. Luego ya estarás fresco para irte por ahí a explorar. Entra en la habitación trasera de la posada y habla con el hombre de la capa negra. Éste le da al equipo un ítem **Fuente Suerte** y menciona algo acerca de ir a la Unión. Sal de la posada y entra en el edificio que hay al lado. Es el Almacén General. En la esquina del fondo, a mano derecha se encuentra otro misterioso personaje, que también viste una capa negra. Éste te dará un **Elixir**. Ahora abandona el almacén y

entra en la segunda casa situada al otro lado de la plaza. Esta era la casa de Tifa y ahora hay extraños personajes con capa por todas partes.

Habla con el tipo que está en la cocina y recibirás un **Éter**

Turbo. Sal de la cocina y sube

por las escaleras hasta el primer piso. Entra por la puerta de la derecha y el tipo de la capa te dará un **Puño de Platino**. Ahora, ve al dormitorio de Tifa y lee la carta que hay encima de su escritorio. También puedes volver a probar suerte con el piano. A ver... ¿cómo era aquella melodía que tocaste la otra vez que estuviste aquí?



En la habitación de Tifa podrás descansar y, si te va la música, tocar el piano... si recuerdas la melodía correcta.

Abandona la casa y entra en el edificio situado abajo a la derecha. En el primer piso hay otros dos extraños personajes con capa. Si hablas con ellos, conseguirás otra **Fuente Suerte**. Tu próxima tarea será ir a inspeccionar la mansión que hay al norte de la ciudad.

MANSIÓN SHINRA

Fuera del edificio hay dos más de esos extraños tipos con capa. Cuando hables con ellos, te revelarán que Sefirot se encuentra dentro de la mansión. Entra en ella e, inmediatamente a tu izquierda, verás que hay un pedazo de papel en el suelo. Por la carta te enterarás de que hay algo que encontrar en el sótano. La segunda carta habla de la caja fuerte. ¿Quieres las pistas para hallar la combinación?

Código 1: La tapa de la caja con más oxígeno. Escaleras arriba, en el ático, hay un cofre; lee los números que hay en la tapa.

Código 2: Busca en el suelo detrás del piano. **I 10**

Código 3: La tabla del suelo que cruje junto a la silla del dormitorio en la segunda planta; luego a la izquierda cinco pasos, arriba nueve pasos, izquierda dos pasos, y arriba seis pasos. La cuarta pista está escrita con tinta invisible.

El Código 4 es (Derecha 97).

Ahora deberías registrar la mansión. Empezaremos por la planta baja. Entra por la puerta que hay a la izquierda y sigue el corredor. Cuando llegues al final, entra por la puerta de la derecha y busca en

En Venta

Almacén General

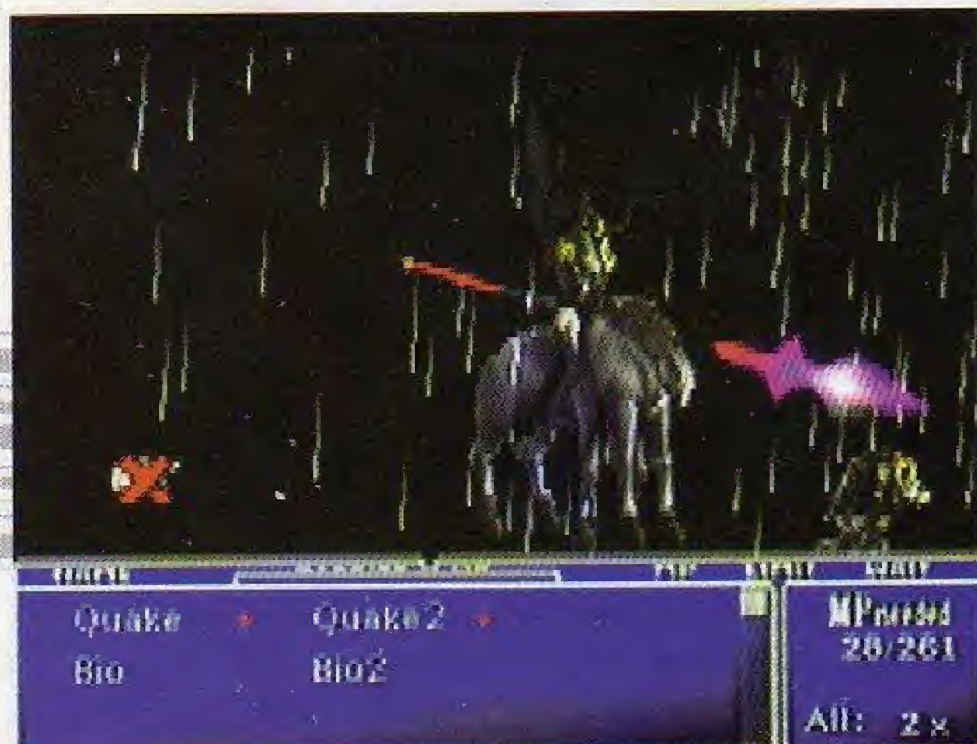
Concepto	Precio
Poción	50
Poción S	300
Plumaje Fénix	300
Carpa	500



Encontrarás a Vincent en el sótano. Para entrar en esta sala tendrás que sacar la llave de la caja fuerte.

el suelo detrás del piano. Luego, entra por la puerta que hay en la esquina superior derecha de la habitación.

Baja por el pasillo y entra en la habitación que hay al otro lado. En la estancia que da al norte encontrarás un cofre que contiene el ítem **Serpiente Bicéfala**. Ahora deberías regresar a la entrada principal y registrar la habitación situada al pie de las escaleras, a la derecha de la pantalla. Dentro del cofre que hay en esta habitación, encontrarás un **M-fono Plata**. Sal de la habitación y sube por las escaleras hasta el primer piso. Sube las escaleras pequeñas y gira a la izquierda. Verás que hay tres habitaciones en este lado del edificio. En la del medio encontrarás un cofre y, en su interior, un **Lanza Enemigos**. Fíjate en la tapa y descubrirás la siguiente pista de la caja fuerte. Para tu conocimiento, la caja fuerte se encuentra en la habitación norte de esta sección. Pero de momento, recupera el pasillo por donde has venido y alcanza el ala derecha de la casa. Cuando Cloud llegue al final del mismo, tendrá a mano izquierda un pequeño corredor. Dentro de la habitación que hay al final de él, hallarás otro cofre. Recoge la **Fuente Magia**



Odin puede ser un aliado muy eficaz para acabar con los enemigos que te acechan en la Mansión Shinra.

que contiene. Sal al corredor, en el suelo hay algo escrito. Es la tercera pista. Ahora el grupo ya puede volver a la caja fuerte y abrirla. Tienes 20 segundos para introducir el código de cuatro dígitos. No te pases el número mientras estás girando, o tendrás que empezar otra vez desde el principio. El código es el siguiente: derecha 36; izquierda 10; derecha 59; derecha 97. En cuanto entres el código correcto, la caja fuerte se abrirá y el grupo tendrá que luchar contra **Número Perdido**.

Busca en la caja fuerte y podrás hacerte con el elemento clave **"Llave del Sótano"**. Recoge también la **Materia "Odín"** que se ha caído de la caja al abrirla. Ahora deberías abandonar esta habitación y dirigirte hacia el ala derecha del edificio. Entra en la habitación inferior y revisa la pared curva de la estancia situada a mano derecha. Baja por la escalera de caracol y, antes de llegar a la puerta de la biblioteca, Cloud encuentra otra puerta a mano izquierda. Con la **"Llave del Sótano"** puedes entrar en esta sala. Ve hasta el féretro que hay en el medio y despierta a su ocupante, Vincent. Habla con él sobre Sefirot. Después el tipo regresará a su ataúd. Vuelve a despertarlo y te dirá su nombre, y también te hablará de una dama llamada Lucrecia. Cuando acabe su relato se volverá a dormir. Abandona la estancia y entra en la biblioteca. Sefirot todavía sigue aquí, y le cuenta a Cloud que se dirige al norte pasando por Monte Nibel. Recoge la **Materia "Destruir"** que se dejará y vete. Antes de marcharte, Vincent se unirá a tu grupo. El Monte Nibel se encuentra al norte de Nibelheim; toma la ruta del norte situada a la derecha de la mansión.

NÚMERO PERDIDO

Esta batalla se las trae. Número Perdido tiene dos lados: uno rojo y uno púrpura. El lado rojo es resistente a la magia, y el púrpura es resistente a los ataques físicos. Cuando el animalito esté ya muy malherido, uno de sus lados morirá. Si Aeris está en tu grupo, haz que lance su ataque Límite Sello Maldito. De este modo, Número Perdido se quedará paralizado. Mantén tus puntos de golpe altos y, recuerda, si le queda el lado rojo, utiliza los ataques físicos y si le queda el lado púrpura, los mágicos. Cuando venzas a Número Perdido, recibirás la Memoria Cósmica.



Monte Nibel

OBJETOS HOJA RUNA, BARRETA PLUS, ALMA PODER, MATERIA TODOS, ELIXIR, MATERIA ELEMENTO BÁSICO, CR FRANCOTIRADOR, ANILLO GEMA, MATERIA CONTRATAQUE **ENEMIGOS** AVE SÓNICA -ROBAR ÉTER, KYUVILDUNS, CEREBRO GEMELO -ROBAR ÉTER, DRAGÓN -ROBAR BRAZALETE DE ORO, GRITÓN, JEFE DE NIVEL: GUARDIÁN DE MATERIA

Camina por el valle hacia el norte. Debes seguir el camino de la base de las montañas hasta el Monte Nibel. En el trayecto encontrarás dos senderos semiocultos que llevan al norte. Toma el primero y llegarás a un cofre con una **Hoja Runa**. Luego vuelve al primer camino y sigue en dirección este.

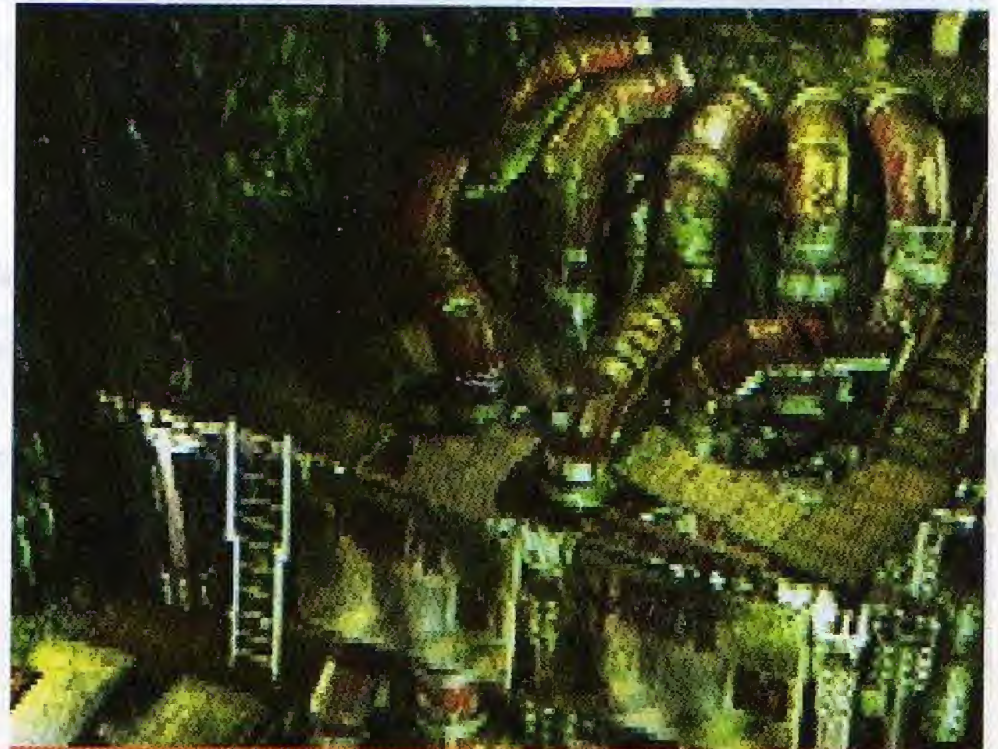
Cloud llegará a un pequeño precipicio que tendrá que salvar. La otra senda oculta está justo después de la colina, que deberás subir antes de cruzar el puente. Al final del sendero que serpentea por las montañas encontrarás una **Barreta Plus** dentro de un cofre. Recógela, vuelve atrás y cruza el puente suspendido que hay a la izquierda de la pantalla.

El puente desemboca en una cueva. Dentro verás cinco tuberías que conducen hacia abajo. Primero baja por la escalera, o no podrás recoger todos los tesoros. Desciende por la escalerilla a la plataforma intermedia y encontrarás una nueva escalerilla plegada. Acércate a ella; se desplegará, y luego podrás usarla cuando hayas bajado por una tubería. Si pasas por abajo para guardar la partida en el icono **GUARDAR PUNTO**, procura no tocar a la enorme criatura que allí se encuentra. Si lo hicieras, provocarías que este jefe te atacara. Ahora puedes subirte a las tuberías y recoger todos los tesoros que hay desperdigados. Los tubos son los siguientes:

Tubería 1: conduce hasta el icono para guardar y el jefe de nivel. **Tubería 2:** lleva al saliente de encima del jefe (recoge aquí el Alma Poder). **Tubería 3:** al segundo nivel. **Tubería 4:** llega hasta un cofre que contiene la Materia "Todos". **Tubería 5:** al segundo nivel.

Tras recoger los tesoros, toma el sendero que conduce hasta el sur en el nivel inferior. Recuerda: no toques al bicho o tendrás que luchar. Sal de la cueva y salta hacia abajo para entrar en la segunda caverna. En ella toma el camino de la derecha hasta llegar arriba, pero todavía no salgas: debajo de la salida hay un túnel secreto que vuelve a llevarte hacia abajo, donde hay un cofre con un **Elixir**.

Vuelve a subir por la senda secreta y sal de la cueva al norte. Darás con la fuente de Mako que hay en las montañas. Justo a la izquierda de ella verás una Materia "Elemento Básico". Continúa hacia el norte y entra en la próxima cueva. Gira a la derecha, sigue hasta el cruce y ve por la izquierda. En el cofre encontrarás un ítem **CR Francotirador**. Vuelve al cruce y ve por la derecha para salir de la cueva. Ahora gira a la izquierda y sigue el camino que serpentea a través de la cordillera hasta el reactor. No hay nada que recoger en el reactor, así que rodéalo por la derecha y entra por la puerta



Estos toboganes te conducen a la planta inferior, donde podrás recoger el ítem alma poder y un cofre que contiene materia todos

que hay en la pared de la montaña. El grupo volverá a estar en el interior de la cueva grande en la que empezó. Ya sólo tienes que equipar a tus personajes con armas o materia, rellenar la salud y los puntos de magia y atacar al jefe. Vuelve a la parte superior de la caverna y toma el tubo N.º 1 hasta el nivel inferior.

GUARDIÁN DE MATERIA

Este tipo es inmune a los hechizos basados en fuego y en gravedad, y sus ataques masivos pueden causar unos 500 puntos de daño. Mantén tus niveles de salud a tope y utiliza hechizos de gran potencia como el Rayo 2 y el Hielo 2. La Materia "Choco/Mog" también puede servir, ya que a veces deja al enemigo aturdido. Si tus personajes llevan la Materia "Habilidad enemiga", pueden aprender el poderoso ataque Trino del Guardián de Materia. Cuidado: éste es capaz de curarse a sí mismo, así que no dejes de lanzarte hechizos y ataques Límite. Cuando acabes con él, recibirás un Anillo Gema y podrás recoger su Materia "Contraataque" que se habrá dejado. Luego avanza por el camino que ha quedado despejado.

Ciudad del Cohete

OBJETOS YOSHIYUKI, FUENTE POTENCIA, TALADRO, ABRIGO, POTRILLO **ENEMIGOS** LOBO NIBEL -ROBAR NUEZ LUCHILE, BAHBA VELAMYU, TAPA BATERÍA -ROBAR DAZERS, LANZA CORONA, TAREA VELCHER -ROBAR REMEDIO, JEFE DE NIVEL: PALMER



Sube hasta lo alto del cohete y habla con el capitán que está en la cabina. Puede que te deje usar su avión.

Una vez fuera de la cueva, sal de la cordillera y gira hacia la izquierda de la pantalla. Verás la Ciudad del Cohete, tu próximo destino, allá a lo lejos. Es un pequeño pueblo con unas cuantas tiendas y los restos del programa espacial de Shinra. Entrando en el pueblo, a la izquierda, está el Almacén de Armas y, al otro lado, la Posada. Si quieres, puedes entablar conversación con los habitantes del pueblo, aunque no te dirán gran cosa a parte de que tienes que hablar con el Capitán. Luego, dirígete al centro del pueblo y verás otras tres casas. Habla con el caballero que está fuera del Almacén de Elementos, a la izquierda, y ve con él a echarle un vistazo al cohete. Para agradecerte el tiempo que le has dedicado, te regalará el **Yoshiyuki**. Ahora, entra en la casa situada más a la derecha y recoge una **Fuente Potencia** que encontrarás en el cofre situado en la habitación de atrás. Luego el grupo debe entrar en la casa del medio, y registrar todas las habitaciones. En la habitación de atrás encontrarás otro cofre que contiene un **Taladro**. Sal de la casa por la puerta trasera. El equipo descubrirá el Potrillo, un pequeño aeroplano en el patio de la casa. Shera entra en escena e informa al grupo de que pueden tomarlo prestado si se lo piden al Capitán. Antes de marchar, Shera menciona que Rufus va a llegar al pueblo dentro de poco. Ahora, nuestro grupo debería salir de la casa y dirigirse hacia el cohete para hablar con el Capitán. Tendrás que cruzar los dos pequeños puentes y, luego, subir hasta la parte superior del cohete. El Capitán se encuentra dentro del cohete arreglando algunas cosas, porque espera que Rufus anuncie la reanudación del proyecto espacial. Al Capitán no es que le haga precisamente ilusión eso de prestarle el Potrillo a alguien, así que tendrás que

darle un poco de coba y hablar de su cohete. Él le hablará al grupo acerca de su último intento fracasado de alcanzar el espacio exterior. Ahora el grupo tiene que dejar el cohete y volver a la casa donde conocieron a Shera. Poco después de entrar ellos, llega Cid y Shera cuenta la historia del lanzamiento fallido con todo detalle. Más tarde, justo después de acabar el relato, Rufus y Palmer hacen su aparición en la casa. Ellos también quieren llevarse el Potrillo para seguir a Sefirot fuera del país. Cuando Palmer entre en la casa, sigue a Cid hasta fuera para hablar con Rufus. Antes de que termine la conversación, Shera se acerca y dice que Palmer está a punto de llevarse el Potrillo. Si el equipo pudiera detenerle, quizás conseguirían hacer que el Capitán cambiara de opinión.

PALMER

Este no es un jefe difícil, siempre y cuando le ataques pronto con hechizos de invocación como Choco/Mog u Odín. Si enfocas bien la batalla, es posible vencer a Palmer sin que él tenga ni la más mínima oportunidad de atacar al equipo. Primero, invoca a Odín y luego a Choc/Mog. Esto debería aturdir a Palmer y evitar que te ataque. Después sólo se trata de rematarle con tus habituales hechizos de alta potencia y tus ataques Límite. Cuando Palmer está bajo de vitalidad, se echará para atrás y será atropellado por un trailer. El equipo recibirá un Abrigo y, por supuesto, el Potrillo.

Los controles del Potrillo (o Tiny Bronco) funcionan de este modo:

Botones de dirección - Para mover el Potrillo

▲ - Para subir al Potrillo

▼ - Para bajar del Potrillo

Cuando el equipo se va volando, Cid les persigue y consigue subirse al avión. Por desgracia, la aeronave resulta dañada y se estrella en el mar. Aunque el Potrillo ya no puede seguir volando, al menos te sirve bien como bote. Como todos sus sueños espaciales se han venido abajo, Cid decide unirse al equipo.

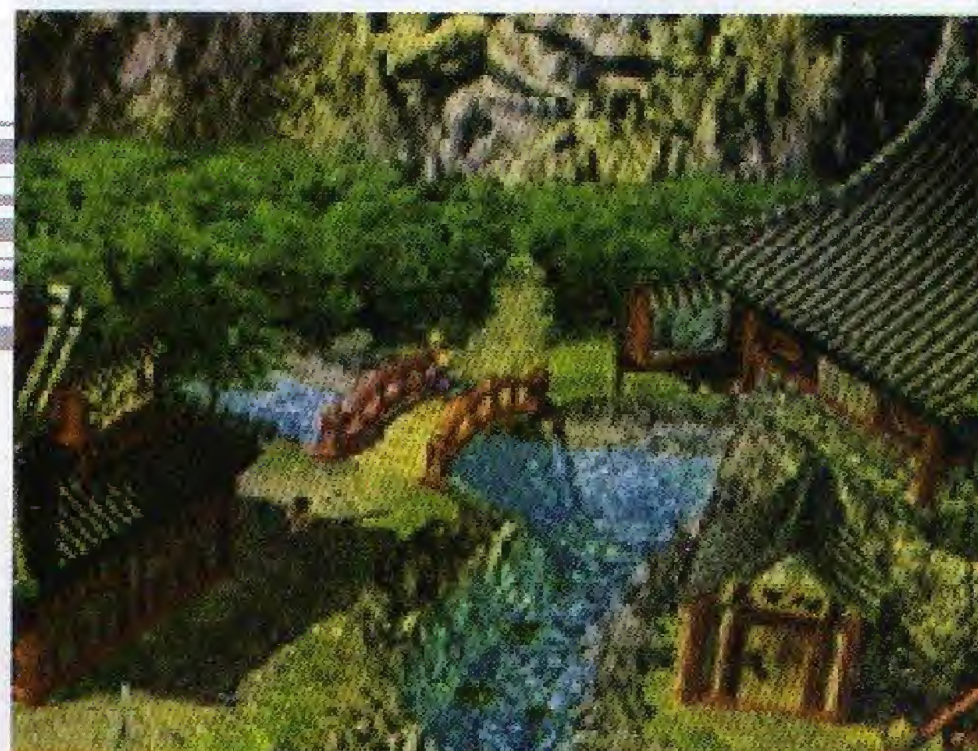
Ahora, tu siguiente destino es Wutai. Dirige el Potrillo hacia el sur y bájate en la playa que tienes al lado.

Wutai

OBJETOS SHURIKEN MÁGICO, HORQUILLA, MATERIA ABSORCIÓN PM, NOTICIAS DEL PARAÍSO Nº 6, FUENTE POTENCIA, FUENTE GUARDIA, FUENTE MAGIA, FUENTE MENTAL, FUENTE VELOCIDAD, FUENTE SUERTE, MEGAELIXIR, RAYO RÁPIDO, 2 ELIXIR, LANZA DRAGÓN, MATERIA ABSORCIÓN PG, ANILLO PAZ, POCIÓN X, ÉTER TURBO, ANILLO HIELO, MATERIA LEVIATÁN, TODA CREACIÓN **ENEMIGOS** EQUIPO DE ATAQUE SHINRA -ROBAR CAÑÓN 20 CM, ADAMANTAIMAI -ROBAR BRAZALETE ADAMAN, CAMALEÓN FERROZ, BICHO RARO, HIERBA NAVAJA, PÁJARO TRUENO, JAY JUJAYME, GARUDA, FOULANDER, JEFE DE NIVEL: RAPPS, JEFE DE NIVEL 1: GORKY, JEFE DE NIVEL 2: SHAKE, JEFE DE NIVEL 3: CHEKHOV, JEFE DE NIVEL 4: STANIV, JEFE DE NIVEL 5: GODO

En su camino hacia Wutai, el equipo tendrá que pararse porque Yuffie les viene siguiendo. Ésta les advierte de que les espera un viaje verdaderamente difícil, y luego sale corriendo. Cuando unos soldados de Shinra atacan al grupo, la dificultad a la que se había referido Yuffie se hace evidente: ésta les ha robado la mayor parte de la colección de materia que tenía el equipo, dejándoles con sólo un par de ítems (la materia que te queda cambia cada vez que comienzas una nueva partida, así que no podemos decirte de qué tipo de materia dispones). El grupo tendrá que perseguir a Yuffie y alcanzarla para poder recuperar la materia robada. Antes de emprender la persecución, equipa a los personajes de tu equipo con las armas más poderosas que tengas. Dale a Cloud la espada Yoshiyuki, que le será de gran ayuda porque, de momento, no necesita ranuras para la materia.

Continúa por la ruta hacia el norte, aunque no haya ni rastro de Yuffie. Cruza los dos puentes y dirígete hacia el sur. En cuanto puedas, gira a mano izquierda avanzando por el cañón y por debajo del puente que acabas de cruzar. Sigue hacia el norte y cruza el próximo puente. Continúa en la misma dirección y en medio de la cordillera encontrarás Wutai, el pueblo natal de Yuffie. Tendrás que jugar al escondite con ella para recuperar tu materia.



La ciudad de Wutai. Aquí deberás pillar a Yuffie para que te devuelva la materia que te ha robado

bosque. Pasa la noche en el dormitorio de la casa de la derecha. Cuando tu equipo se despierte, en la pared de la izquierda podrás descubrir un pasadizo secreto con un cofre que contiene un **Shuriken Mágico**. Sal del dormitorio y continúa por el pasillo a la derecha; pasa al lado del estanque y entra en la librería que tienes justo delante. En la pared derecha hay otro pasadizo secreto. Síguelo hacia el norte y recoge la **Horquilla** que encontrarás en el cofre del final. Ahora, sal de esta habitación y entra en la contigua. Habla con Godo; él negará conocer a Yuffie. Agóbbalo a preguntas hasta que aparezca Yuffie, que se peleará con Godo y volverá a salir corriendo.

Parece que Yuffie te la ha vuelto a jugar. Regresa a la parte sur del pueblo e inspecciona las casas de la zona. Entra en el bar del Paraíso de las Tortugas, que es el edificio grande que hay al otro lado del puente, debajo del Punto para Guardar. Dentro están Elena, Ruda y Reno bebiendo unas copas, quienes se están tomando unas pequeñas vacaciones. Deja el bar y vuelve al Almacén de Elementos. En el cofre situado a la derecha de la tienda está la **Materia "Absorción PM"**. Antes de tener este ítem disponible en el inventario, aparece Yuffie, te lo roba justo delante de tus narices, y se vuelve a escapar.

Sal del edificio tras Yuffie, aunque, una vez más, no hay ni rastro de ella. Esta chica te está amargando la fiesta... Hala, a

En Venta

Almacén de elementos

Concepto	Precio
Poción S	300
Plumaje Fénix	300
Éter	1500
Híper	100
Tranquilizante	100
Carpa	500
Velo fuego	800
Rayo rápido	800
Pluma Choco	10000

Almacén de Armas

Concepto	Precio
Murasame	6500
Nudillo Diamante	5800
Motosierra	6300
Vara Aurora	5800
Barreta de Oro	6000
Lanza Mortal	6500
M-fono azul	5500
Anillo Corte	6000
Cañón Corto	6400

Al llegar, el grupo alcanza a ver a Yuffie un momento antes de que vuelva a desaparecer. Cruza el puente de tu izquierda y pasa al lado del Almacén de Armas situado en la plataforma. Atraviesa el puente situado a mano izquierda y luego el que hay en dirección norte hasta llegar al icono **GUARDAR PUNTO**. El edificio que tienes frente a ti es el Almacén de Elementos, y es el único lugar donde abastecerte antes de encontrar a Yuffie.

Continúa por el camino que hay a la izquierda y el equipo llegará a un gran templo en el

registrar la zona de nuevo. Cloud deberá cruzar los tres puentes que llevan a la entrada del pueblo y entrar en la casa que queda a su izquierda. El escondrijo de Yuffie está detrás del biombo que hay a mano izquierda, pero ésta se escapará otra vez antes de que le echen el guante. Sin embargo, la persecución está llegando a su fin: sal tras ella y fija tu atención en la entrada al Paraíso de las Tortugas. El gran macetero que hay a la izquierda de la entrada se mueve más de lo normal, sobre todo para tratarse de un objeto inanimado. El equipo se dividirá para cubrir todas las salidas posibles: está acorralada.

Yuffie tiene que devolverle a nuestro equipo la materia que se había agenciado. Síguela hasta su guarida. Cuando Yuffie deje la habitación, ve tras ella y te conducirá hasta otra habitación dentro de su guarida. Antes de entrar, inspecciona la pared en la parte derecha de la entrada y encontrarás las **Noticias del Paraíso de las Tortugas Nº 6**. Ahora entra en la habitación y habla con Yuffie. Ésta dice que para recuperar la materia, Cloud debe accionar la palanca que hay en la pared del fondo, pero cuando lo haces se activa una trampa y Yuffie escapa de nuevo. Vuelve a tirar de la palanca y tus amigos se liberarán de su prisión momentánea. Por lo visto van a tener que intentarlo otra vez. Sal del edificio y regresa al Paraíso de las Tortugas. Como ya has encontrado los seis carteles, habla con el camarero y reclama tu premio. Recibirás una **Fuente Potencia**, una **Fuente Guardia**, una **Fuente Magia**, una **Fuente Espíritu**, una **Fuente Velocidad**, una **Fuente Suerte** y un **Megaelixir**. Después sal del bar y ve de nuevo hacia el templo.

Esta vez, sube al edificio que hay a la izquierda y haz sonar el gong. Esto abrirá una entrada oculta en la base de la torre del gong. Entra por esta puerta secreta y descubrirás que Don Corneo se encuentra aquí y ha capturado a Yuffie y a Elena. Don Corneo se escapa por las escaleras que hay en la parte trasera del edificio. Antes de disponerte a perseguirle, abre los dos cofres que encontrarás en esta habitación secreta. El cofre de la derecha contiene el **Rayo Rápido** y el de la izquierda un **Elixir**. Cuando Cloud y su grupo lleguen a la siguiente estancia, tendrán que enfrentarse a tres soldados de Shinra. Para cuando hayan acabado con ellos, Don Corneo ya se habrá escapado.

Sal del edificio y el equipo se encontrará con Reno y Ruda de los Turcos. Los dos bandos se avienen a dejarse mutuamente en paz mientras intentan encontrar a Don Corneo y las dos chicas. Ahora, vuelve hasta el Almacén de Elementos y cruza el puente hacia el norte. Al escalar la montaña, el grupo se volverá a encontrar con Reno y Ruda. Síguelos subiendo por la montaña hasta llegar a un cruce de caminos y toma el de la derecha. Ve por el sendero que rodea por detrás la cabeza de la estatua y vuelve a ir hacia arriba. Encontrarás una cueva a mano izquierda. Entra en ella y recoge la **Lanza Dragón** que se encuentra en el interior del cofre; más tarde podrás regresar. Cuando el equipo asalte el reactor submarino, podrás recoger un ítem llamado **Escamas Leviatán** que, aprovechando el poder del agua, permite apagar las llamas que obstaculizan el acceso a la parte posterior de esta cueva. Oculta en el fondo de la cueva encontrarás la Materia **"Robo Simultáneo"**. Sal de la cueva y continúa hacia abajo, siguiendo el camino hacia el sur. No muy lejos, el grupo encontrará a Don Corneo y a sus dos prisioneras.

RAPPS

Ésta va a ser una batalla dura: tienes muy poca materia. Tienes que llevar muchos ítems potentes y mantener a tus personajes vivos con **Pociones S** y **Plumajes Fénix**. Ten cuidado con el ataque Aero 3 de Rapps porque causa unos 1500 puntos de daño. Si llevas a Barret, mantén su ataque Límite en nivel uno y utiliza su Alucinación para machacar los Puntos Mágicos de Rapps. Si derrotas a esta bestia recibirás un **Anillo de Paz**.

Cuando parece que Don Corneo domina la situación, Reno y Ruda aparecen y se lo cargan. Luego llaman a los Turcos y les piden que capturen a Cloud y a su equipo, pero Reno y Ruda tomarse un día libre y dejar al equipo en paz.

Ahora el equipo está fuera de Wutai con toda su materia. No regreses aún al Potrillo; vuelve al pueblo. La armería está abierta, y en este lugar todavía tiene que suceder algo importante. Antes de entrar en el pueblo guarda la partida, reorganiza al equipo y comprueba que cuentas con Yuffie. Es una pequeña empresa en la que sólo Yuffie puede participar y que te puede reportar grandes premios si la completas.

Entra en el poblado y ve al fondo a la derecha. Entra en la cabaña al lado del río. La entrada da a una habitación llena de gatos. Sube las escaleras y recoge la Materia **"Absorción PG"** del cofre de arriba.

Yuffie tendrá que luchar contra cinco jefes distintos ella solita en el Templo situado al norte de la casa de Godo, así que necesita la materia adecuada. Podrás curarla y cambiar su materia entre combate y combate, así que distribuye los ítems para su primera batalla. Asegúrate de que lleva Materia **"Recuperar"** para curarse a sí misma; dale la Combinación Materia **"Contraataque"** y **"Golpe Mortal"**, así como la Materia **"Barrera"**, para rechazar los primeros ataques de los jefes. Añade, asimismo, alguna materia de Invocación, la Materia **"Tiempo"** y la Materia **"Habilidad Enemiga"**. Cuando estés listo, ve hacia el Templo y prepárate para la batalla.



GORKY

Empieza este combate lanzando sobre ti el hechizo Prisa incluido en la Materia "Tiempo" y, a partir de ahí, concéntrate en mantener tus niveles de salud elevados. Convoca el hechizo Regenerar si ya se encuentra activa esta habilidad en tu Materia "Recuperar". Por otro lado, si compraste la Materia "Barrera" en la Ciudad del Cohete, protégete con ella de los ataques enemigos. Primero concéntrate en la defensa y luego empieza a lanzar ataques de gran potencia como la habilidad enemiga Trino y a usar la Materia de Invocación de que dispongas. En esta batalla todo consistirá en la supervivencia del más preparado. Si derrotas a Gorky, recibirás una Poción X.



SHAKE

Empieza este segundo encuentro de la misma forma. Formula el hechizo Prisa, después la Barrera y, a continuación, convoca el Choco/Mog. Esto a veces logrará aturdir a Shake, con lo que podrás aprovechar para darle la paliza de su vida. Si no pierdes de vista tus niveles de salud, esta batalla debería acabar rápido. Si consigues derrotar a Shake, ganarás un Éter Turbo.

CHEKHOV

Esta batalla podría resultar ser bastante fácil, si equipas a Yuffie con el Anillo Gema para evitar que Chekhov te paralice con su ataque Mirada Cegadora. De nuevo, haz que Yuffie lance su hechizo Prisa inmediatamente, y entonces añádele algo de defensa formulando el hechizo Barrera. Mantén tus niveles de salud elevados y ganarás esta batalla sin mayores complicaciones. Si consigues derrotar a Chekhov, recibirás un Anillo Hielo.

STANIV



Empieza convocando el hechizo Prisa y luego la Barrera; vigila tus niveles de salud. El ataque principal de Staniv es el Grito de Guerra, pero si llevas el Anillo de Paz serás invulnerable al grito. Mantén alta la guardia y atácale con todo lo que tengas. Acaba con él y recibirás un Elixir.

GODO



Godo tiene tres caras y cada una de ellas cuenta con sus propias habilidades especiales. La blanca lanza hechizos de Absorción, Bio 2 y Muerte. La cara roja ataca con su Espada Bestia y puede convocar el hechizo de habilidad enemiga Trino. Y el careto de oro lanza encantamientos de Sueño, Pequeño y también Curar 2 cuando Godo empieza a perder puntos de vida. No hay ninguna fórmula definitiva para acabar con esta bestia, así que todo lo que puedes hacer es concentrarte en mantener tu defensa alta y atacarle siempre que tengas la oportunidad. Que Yuffie convoque el hechizo Prisa, seguido de la Barrera y, si la tienes, la habilidad Regenerar. Puede que esta vez Yuffie no sea capaz de derrotar a Godo. Si crees que es demasiado duro de pelar, abandona el Templo y regresa más tarde, cuando Yuffie sea más fuerte. Si derrotas a Godo recibirás la Materia "Leviatán" y Toda Creación, el ataque Límite definitivo de Yuffie. Ya no queda nada más por hacer en Wutai, así que regresa al Potrillo y dirígete, de nuevo, al Área de Gongaga. Para llegar hasta allí debes navegar por el río que divide las áreas de Nibelheim y el Cañon Cosmo.

Templo de los Ancianos

OBJETOS PIEDRA ANGULAR, PROTECTOR, PLUMA DE CHOCO, ELIXIR, TRIDENTE, FUENTE ESPÍRITU, RIFLE, ÉTER TURBO, GOLPE COHETE, MATERIA SUPER SUERTE, MATERIA MORFO, GUARDA PRINCESA, CINTA, ARMAZÓN, MEGAELIXIR, GARRA, GUAÑTE DE TRABAJO, ARO DE DRAGÓN, MATERIA BAHAMUT, ARO DE GIGAS, MATERIA NEGRA **ENEMIGOS** BOFETADAS, TORO -ROBAR POCIÓN S, LAGARTO SUBTERRÁNEO -ROBAR REMEDIO, KELZMELZER -ROBAR ANTÍDOTO, RANA TÓXICA -ROBAR EMPALADOR, JEMNEZMY, CIEN OJOS, DRAGÓN ANCIANO, JEFE DE NIVEL 1: DRAGÓN ROJO, JEFE DE NIVEL 2: PUERTA DEMONÍACA



Cuando veas al vendedor de armas, ya es demasiado tarde. El amo del Gold Saucer ha comprado la piedra angular.

A l este de Gongaga, cuando el río acaba, hay una casa aislada en la que vive un vendedor de armas. Cuando le visitas, te revelará que para entrar en el Templo de los Ancianos necesitas la Piedra Angular. Por desgracia, acaba de vendérsela a Dio, el propietario del Gold Saucer. El equipo debe pues viajar a Corel del Norte y montar en el tranvía. En cuanto entres al Gold Saucer, dirígete a la Battle Square y registra la sala de exposiciones de Dio situada al fondo, a mano derecha.

En venta	
Almacén de Elementos	
Concepto	Precio
Poción	50
Poción S	300
Plumaje Fénix	300
Éter	1500
Híper	100
Tranquilizante	100
Beso Doncella	150
Carpa	500

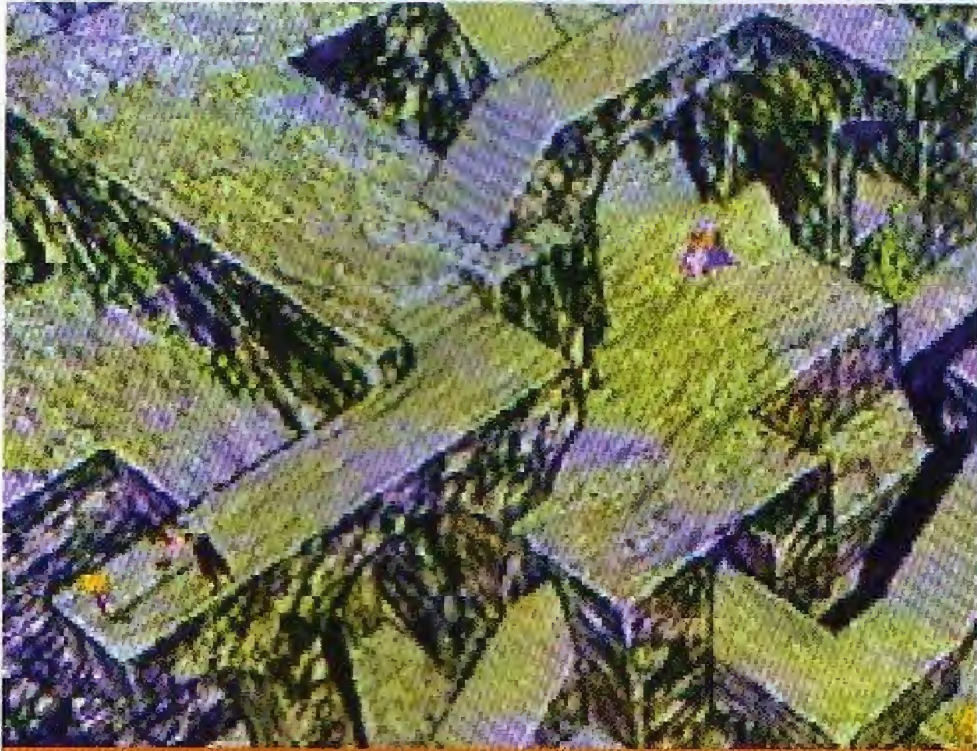
Cuando encuentres la Piedra Angular, Dio llegará y Cloud le pedirá que se la preste. Dio le asegura a éste que si compite en la Arena de batalla se la dará. Sólo tienes que ganar una batalla para ganar la Piedra Angular, pero si consigues superar las ocho batallas, recibirás también un **Protector**

y una **Pluma Choco**.

Ya con la Piedra Angular en su poder, el equipo intenta abandonar el Gold Saucer. Pero, por desgracia, el tranvía está averiado, así que Cait Sith lo arregla todo para que el grupo pueda pasar la noche en el Hotel Fantasma. Durante la noche, uno de los compañeros de Cloud entra en su habitación y le invita a salir. Normalmente siempre es Aeris, pero si has sido un poco arisco con ella, puede que sea cualquier otro de los personajes. Cloud y Aeris salen y acaban participando en un espectáculo que tiene lugar en la Event Square. Luego, se dan un paseo en Góndola por el Gold Saucer. Después del paseo, Cloud y Aeris encuentran a Cait Sith robándoles la Piedra Angular. Tendrán que perseguirle por diversas plazas y luego seguirle hasta las Carreras de Chocobos. Una vez allí, Cait Sith entrega la Piedra Angular a Tseng de los Turcos.

Resulta evidente que Cait Sith es un sucio espía pero no pueden deshacerse de él porque sabe cómo llegar al Templo de los Ancianos. Cloud regresará a su habitación. Antes de marcharte, registra la estancia. Hay un **Elixir** en el peculiar armario que hay en la esquina superior derecha. El equipo te espera en el vestíbulo. Reorganiza el grupo y, luego, toma el tranvía de vuelta a Corel del Norte.

El Templo de los Ancianos está localizado al este, cruzando el mar. Vuelve al Potrillo y sigue el río justo hacia el sur del área del Gold Saucer. Luego cruza el área de bajío al sur y desembarca en la isla más grande. El Templo de los Ancianos está situado en medio del ancho bosque que hay en esta isla. En cuanto el equipo encuentra el Templo, Aeris descubre que puede captar lo que dicen los ancestros. Sube las largas escaleras y entra en el Templo. En su interior encontrarás a Tseng. Sefirot le ha herido de gravedad, así que te da la Piedra Angular para que puedas ir tras su agresor. Inspecciona el altar grande que hay en el centro y el equipo será transportado a las recónditas profundidades del Templo. El grupo se encontrará en un rústico y bastante confuso laberinto de pasillos. Verás que hay cofres por todas partes y un montón de escalones y túneles. Avanza hacia adelante, gira a la izquierda y sube los primeros escalones. Continúa hacia adelante



Sigue al anciano a través de este laberinto y él te conducirá a buen puerto. Aquí podrás guardar y descansar.

y baja por las escaleras que conducen al nivel inmediatamente inferior. Entra por el hueco que hay a tu izquierda, gira a la derecha y baja por la parra hasta el piso de debajo. Ve hacia adelante por debajo de la escalera larga y abre el cofre de la izquierda. Dentro encontrarás un **Tridente**. Al otro lado del cofre hay unos escalones. Bájalos y trepa por la parra hasta la siguiente área. Rodea el edificio y sube por las escaleras hasta la siguiente zona. Tira hacia adelante y trepa por la próxima parra hasta lo alto de la estructura. Sigue hacia el frente y recoge la **Fuente Espíritu** del suelo. Luego, baja por las escaleras. A la izquierda hay una pequeña habitación en la que se encuentra un tipo que lleva una toga violeta. Cuando hables con él se te presentarán varias opciones. Puedes comprar algunos productos básicos. Guarda tu juego y pasa la noche en esta habitación. Cuando estés listo, abre el cofre de oro y recoge el **Rifle** que esconde en su interior.

Deja la estancia, y vuelve a subir las escaleras. Luego vuelve a bajar por la parra por la que habías subido. No sigas por el siguiente tramo de escaleras; en su lugar, gira a la izquierda y recoge el **Éter Turbo** del suelo. Baja por el largo tramo de escaleras y, al final, gira a la izquierda y baja el pequeño grupo de escalones. Ve hasta la parte de abajo de la pantalla y baja por la parra hasta el nivel inferior. Dirígete a la derecha, y recoge el **Golpe Cohete** que encontrarás dentro del cofre. Luego, baja por las escaleras otra vez, hasta la siguiente área. Continúa hacia la derecha y verás a otro Anciano. Sube por la parra y luego sube por las escaleras que tienes cerca de ti. Entra por la puerta en forma de arco y gira a la derecha. Baja el siguiente tramo de escaleras. Luego sube hasta arriba por la larga parra y recoge la **Materia "Super Suerte"** que hay debajo de las escaleras largas. Ahora regresa al área en la que viste al Anciano. Gira a la izquierda y entra por los arcos. Cuando subas por las escaleras tras el Anciano, este huirá despavorido. Hay unas enormes piedras en forma de U que ruedan por este pasillo. Para pasártelos, sincroniza tus movimientos de manera que la parte hueca quede encima de ti; haciendo que Cloud se agache mientras la roca pasa de largo. Continúa avanzando hasta que alcances un desvío lateral que conduce a un estanque redondo. Ve hacia allí y recoge la **Materia**

"Morfo" que se encuentra justo en el canto.

Continúa avanzando por el pasillo, evitando las rocas hasta que llegues al final del pasillo. En ese momento, dejarán de aparecer las piedras. Ahora a Aeris se le antoja volver al estanque, así que el equipo tendrá que seguirla. El estanque le cuenta a Aeris que el Mal está próximo y también le muestra al grupo lo que están haciendo Tseng y Elena. En la visión ofrecida por el estanque, Sefirot explica cuáles son sus planes, así que el equipo debe darse prisa si quiere cazarlo. Ahora las piedras han cesado, así que no tendrás que repetir de nuevo el número de las agachaditas para volver al final del pasaje.

Cuando llegues al final, verás que hay otro Anciano de pie, esperándote. Habla con él y te permitirá guardar el juego o



Para salvar estas piedras rodantes, corre al interior de la roca y agáchate mientras ésta pasa por encima de ti.

descansar un rato. Cuando estés listo, gira a la derecha y baja las escaleras hasta la siguiente estancia.

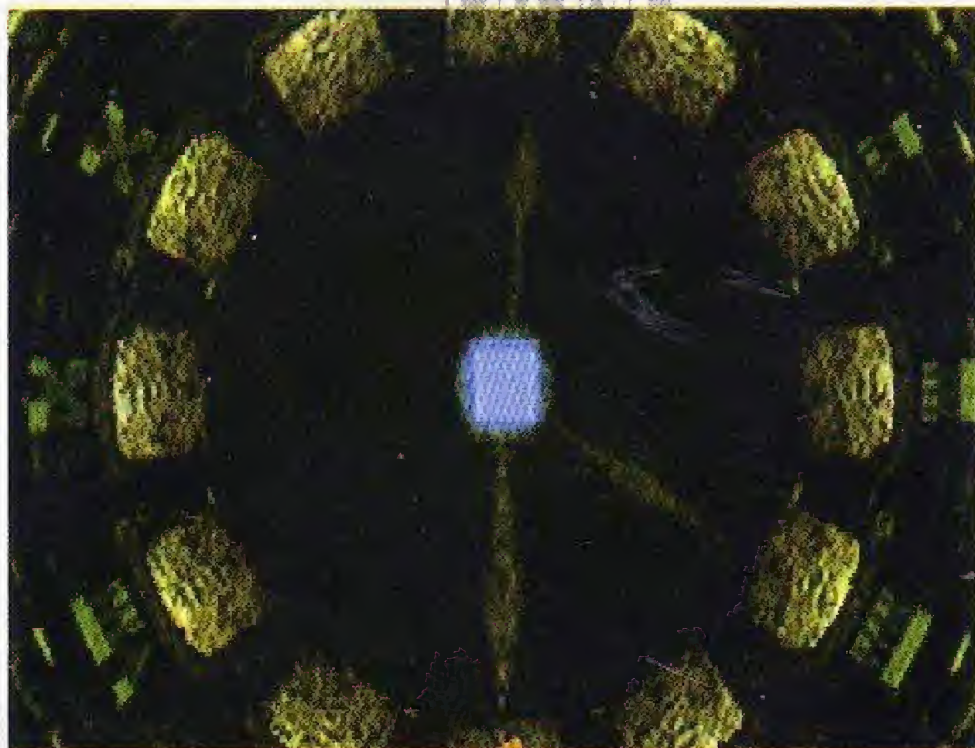
Esta sala es como un reloj gigante y hay 12 habitaciones dispuestas alrededor de sus márgenes exteriores. Para entrar por cada una de las puertas tienes que mover las manecillas del reloj. Esto te permite acceder a las habitaciones situadas al otro lado de las manecillas de la hora y los minutos. Pulsa **●** para que las manecillas empiecen a girar, y, luego, pulsa otra vez el botón **●** para que se paren. Una vez hecho esto, pulsa el botón **✕** para avanzar a través de las manecillas hasta las habitaciones.

Cada sala es distinta. Algunas esconden objetos, mientras que en otras sólo hallarás enemigos. Los contenidos de las habitaciones son los siguientes. Sala I: enemigos (Ranas Tóxicas y Jemnezmy); Sala II: nada; Sala III: enemigos (Cien Ojos); Sala IV: Guarda Princesa; Sala V: Cinta; Sala VI: contiene un laberinto (déjala para el final); Sala VII: Armazón; Sala VIII: Megaelixir; Sala IX: nada; Sala X: Las Rocas Rodantes; Sala XI: nada; Sala XII: salida.

SALA VI

Antes de bajar por este pasadizo, asegúrate de que has visitado todas las demás estancias porque, después de pasar por lo que aquí te espera, no podrás volver atrás. (Suena bien, ¿eh?)

Cuando salgas al espacio abierto en el interior, el viejo saltarín



En la estancia del reloj, haz girar las manecillas para formar un puente hacia las puertas. Aquí hay un montón de ítems que recoger.

Si el secundero que no cesa te derriba de una de las otras dos manecillas (puedes quedarte quieto y dejar que esto ocurra), caerás al fondo del foso y te verás obligado a luchar contra dos Dragones Ancianos. Cuando hayas derrotado a estos dos enemigos, podrás recoger la Garra que se encuentra en el interior del Cofre de Oro. Es una arma muy poderosa. Sin embargo, tendrás que encontrar el camino de vuelta al reloj para poder continuar.

saldrá por piernas. Para encontrarle, intenta recorrer los pasadizos para acabar en el mismo por el que él pretende salir. Puedes bajar a otro grupo de pasadizos, yendo hasta el extremo izquierdo de cada cornisa y pulsando el botón ● para saltar al nivel de debajo. En el último nivel inferior, tendrías que abrir el cofre y recoger un **Guante de Trabajo**. Cuando atrapes al anciano, éste te ofrecerá las opciones de guardar o descansar.

Ahora, se habrá abierto la gran puerta situada en el nivel superior del laberinto. Entra y dirígete hacia la derecha. En esta área, el grupo se encontrará varias veces con Sefirot. Una vez que Sefirot desaparezca, Cloud se parará frente a un mural de la pared y sufrirá un ataque. Después, el equipo examinará detenidamente el mural. Muestra un meteorito que se dirige hacia el planeta Tierra a toda pastilla. Aeris habla acerca del hechizo Meteorito que Sefirot planea invocar. El Templo empieza a temblar. Vás a tener que batirte con el Dragón Rojo.

En cuanto te hayas cargado a este enemigo, recoge la **Materia "Bahamut"** que habrá dejado y equipa a uno de tus personajes con ella. En el altar de la derecha encontrarás la **Materia Negra**, pero, para poder sacarla del Templo, uno de los tuyos tiene que morir. Cait Sith se presenta voluntario para ser, esta vez, el héroe del grupo, así que el equipo debe correr de vuelta a la habitación del reloj y escoger la habitación número XII. Una vez dentro de esta habitación de salida, el equipo es atacado.

Cuando el jefe haya muerto, Cait Sith mantendrá una animada

DRAGÓN ROJO

Invoca el hechizo Prisa en tu equipo y luego Barrera para protegerte. No utilices ningún ataque basado en el Fuego, ni en la Gravedad, ya que el Dragón Rojo es completamente inmune a ellos. Utiliza tu Materia "Invocar" y tus ataques Límite para acabar con el monstruo. Cuando lo hayas liquidado, recibirás el Aro de Dragón.



NAME	HP	MP	SP	DEF	STR
Cloud	1237/1237	500			
Aeris	2088/2088	420			
Cid	2363/2363	355			

PUERTA DEMONÍACA

Empieza la batalla lanzando el hechizo Prisa y la Barrera a tu equipo. Luego, utiliza la nueva materia para invocar a Bahamut y cualquier otro hechizo potente que tengas a mano. No utilices ni Veneno, ni Gravedad, ni Tierra, porque este bicho viene vacunado contra todo ello. Si consigues derrotar a Puerta Demoníaca, recibirás el Aro de Gigas.



conversación con el equipo. Si no está con el grupo, aparecerá de repente por la puerta y se pondrá a hablar. Después, volverá a la cámara donde se encontraba la **Materia Negra** y la recogerá. Por desgracia, Sefirot consigue arrebatársela. Después de la secuencia de un sueño de Cloud, éste se despierta en la posada de Gongaga. Barret y Tifa están a su lado. Ves a buscar el Potrillo y dirígete al bosque que Cloud ha visto en su sueño. Se trata del Bosque Dormido, desde el que podrás acceder a la Ciudad de los Ancianos.

Poblado de Huesos

OBJETOS ARPA LUNAR, POCIONES, MEGAELIXIRES, FREGADOR, MATERIA KJATA, ANILLO AGUA **ENEMIGOS** SALTAR -METAMORFOSIS A VIENTO ANTÁRTICO, VLAKORADOS -METAMORFOSIS A NUEZ ALGARROBO, BANDERSNATCH -METAMORFOSIS A CRISTAL HIELO, TRUCO, HAMBRE, BAILARÍN -METAMORFOSIS A POCIÓN X, GRASATODA -METAMORFOSIS A ATURDIDOR



El Poblado de Huesos se encuentra en el interior del bosque del Continente Norte. Necesitas atravesarlo para encontrar a tu compañera Aeris.



Habla con el capataz y te prestará a alguno de sus hombres para ayudarte a excavar. El Arpa Lunar está enterrada en algún lugar de por aquí.

Sigue el río hacia arriba más allá del Gold Saucer y continúa siguiendo la línea de costa hasta el continente norte nevado. En la parte derecha del continente verás un gran bosque rodeado de montañas. En medio se encuentra el Poblado de Huesos. Es un emplazamiento arqueológico y la gente que aquí trabaja puede darte alguna información acerca del área. Para entrar en el Bosque Dormido, el equipo necesita un ítem llamado **Arpa Lunar**. Para conseguirlo, habla con el

capataz y contrata a algunos hombres para que lo desentierren. El arpa se encuentra a la izquierda de la pantalla, cerca de la tienda de campaña de hueso situada en el nivel superior, al que accedes por las escalerillas de mano. Si quieres, puedes excavar para buscar otros objetos. Aquí también podrás

encontrar ocultos, entre otros fantásticos elementos, Pociones, Megaelixires o un Fregador.

Escoge el sitio donde quieras excavar y pulsa ■ para emplazar en él un excavador. Cada uno te costará 100 Gil y puedes situar hasta 5 excavadores.

Cuando estés listo, sube de nuevo por la escalera y entra a la cueva para llegar al Bosque Dormido.

Con el **Arpa Lunar** en tu poder, el bosque te acogerá en su seno y podrás recorrerlo tranquilamente. Flotando dentro de esta área, hay un ítem rojo. Cázalo aporreando el botón ● y recibirás la **Materia "Kjata"**. Luego, sigue avanzando a través del bosque hasta que llegues a un área rocosa situada al otro lado. Pasa por debajo del árbol caído, hallarás un cofre y, en su interior, el **Anillo Agua**.

Ahora, deberías escalar las rocas que hay cerca del coral rosa y atravesar por dentro el tronco hueco. Sigue por este camino y, al final, te encontrarás en una atalaya con una vista privilegiada. Tu siguiente parada es la Ciudad de los Ancianos, situada al otro lado del cañón.

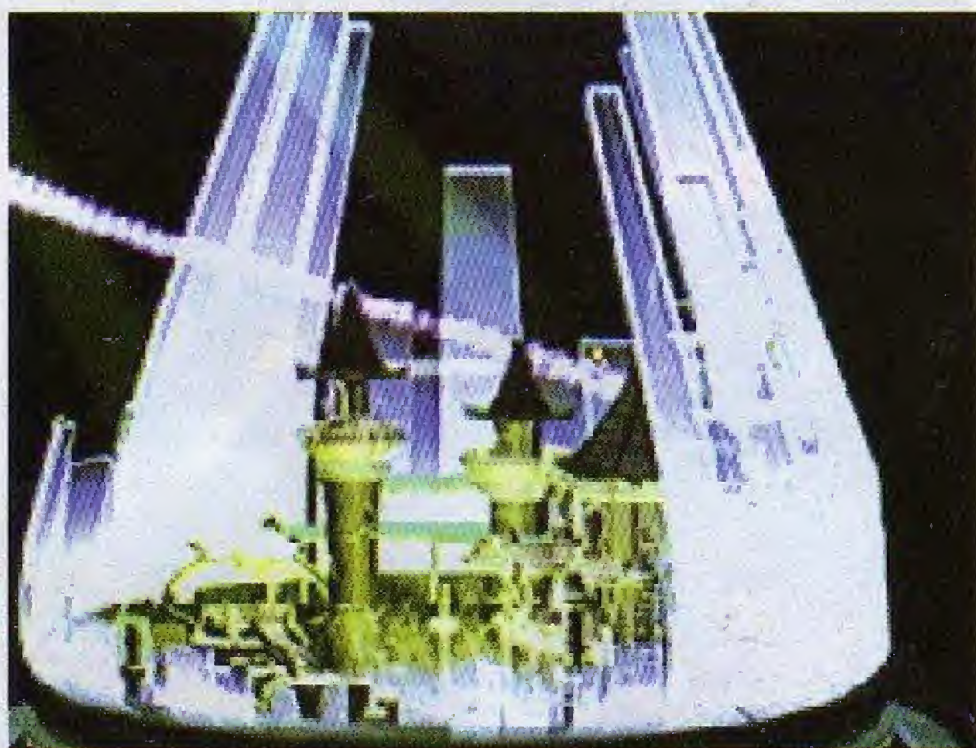
En Venta

Almacén de elementos

Concepto	Precio
Aro Diamantes	3200
Amuleto Runa	3700
Poción	50
Poción S	300
Plumaje Fénix	300
Éter	1500
Hiper	100
Tranquilizante	100
Carpa	500

Ciudad de los Ancianos

OBJETOS FUENTE MAGIA, ARO DE AURORA, FUENTE GUARDIA, ELIXIR, MATERIA HABILIDAD ENEMIGA, MATERIA COMETA, ARO DE MAGO **ENEMIGOS** HAMBRE, BAILARÍN -METAMORFOSIS A POCIÓN X, GRASATODA -METAMORFOSIS A ATURDIDOR, JEFE DE NIVEL: JÉNOVA VIDA



Aeris está dentro de la ciudad, llamándote. Date prisa porque se encuentra en peligro. Sefirot se acerca.

Justo en el exterior de la Ciudad de los Ancianos hay un cruce de caminos. Toma el camino que se dirige a la izquierda y entra en el edificio. Dentro encontrarás un icono para guardar la partida y un cofre que contiene una **Fuente Magia**. Ahora deja el edificio y continúa por este camino hasta las rocas. Baja por las escaleras y sigue hacia la derecha. Al final, descubrirás otro cofre con un **Aro de Aurora**. De momento, no hay nada más que hacer en esta área, así que regresa al cruce de caminos y toma el sendero que conduce hacia la derecha. Hay varios edificios en esta zona. Camina tan a la derecha como sea posible y entra en el edificio en forma de caracola que hay al norte. Sube las escaleras hasta arriba y recoge la **Fuente Guardia** que hay dentro del cofre. Ahora sal del edificio y registra el de un poco más adelante. En la planta recoge el **Elixir** que hay dentro del cofre y luego sube la escalera hasta los dormitorios, donde tu equipo podrá pasar la noche.

Durante la noche, Cloud despertará al grupo porque oye la voz de Aeris llamándole desde la Ciudad. Recoge la **Materia "Habilidad Enemiga"** que encontrarás detrás de la cabecera de la tercera cama y abandona el edificio. Vuelve a la encrucijada y toma el sendero del medio. Sube hasta arriba para hacerte con la **Materia "Cometa"**. Vuelve al nivel inferior del edificio y baja por los escalones hasta la ciudad submarina. Antes de continuar, equipa a tu grupo: dale a Cloud el **Anillo de Agua**, que le inmunizará contra casi todos los ataques basados en agua, y da hechizos de Tierra a los demás.

Necesitarás combinaciones de materia **Barrera-Todo** y **Tiempo-Todo**. Luego continúa bajando hasta entrar en la ciudad.

Para llegar hasta Aeris, Cloud tendrá que saltar a través de los pilares que los separan. En cuanto Cloud esté cerca de Aeris, volverá a sufrir otro de sus ataques y desenvainará su espada. Justo antes de que Cloud hiera a Aeris con su espada, el resto del equipo corre a ayudarla. Pero entonces aparece Sefirot y le propina un golpe mortal; la chica se desploma en el suelo y su **Materia Blanca** se hunde en las profundidades. Ya no hay nada que el equipo pueda hacer para salvarla. Sefirot escapa dejando otro regalito Jénova tras de sí.



Empieza esta batalla lanzando el hechizo **Prisa** encima del equipo, seguido de la **Barrera**. Jénova Vida utiliza, especialmente, ataques basados en agua. El más potente es el **Aqualung**. Si el grupo va equipado con **Materia "Habilidad Enemiga"**, podrá aprender este ataque. Para vencer a este jefe, utiliza ataques basados en Tierra, como **Terremoto 2** ó **3**. También invocar a **Titán**, **Bahamut** y **Kjata** resulta muy efectivo. No pierdas de vista tus niveles de salud y dale a este bicho con todo lo que tengas a mano. Ten cuidado, porque Jénova Vida puede invocar **Reflejo**. Si esto sucede, formula inmediatamente el hechizo **Barrera Muerte** (Bar.Mrte) incluido en la **Materia "Destruir"**. Cuando logres vencer a este monstruo, recibirás un **Aro de Mago**. Una vez destruida la bestia, el equipo sumerge el cuerpo inerte de Aeris en el agua, y se prepara para el próximo encuentro con Sefirot. Ahora podrás guardar el juego antes de pasar al Disco 2.

Valle del Coral

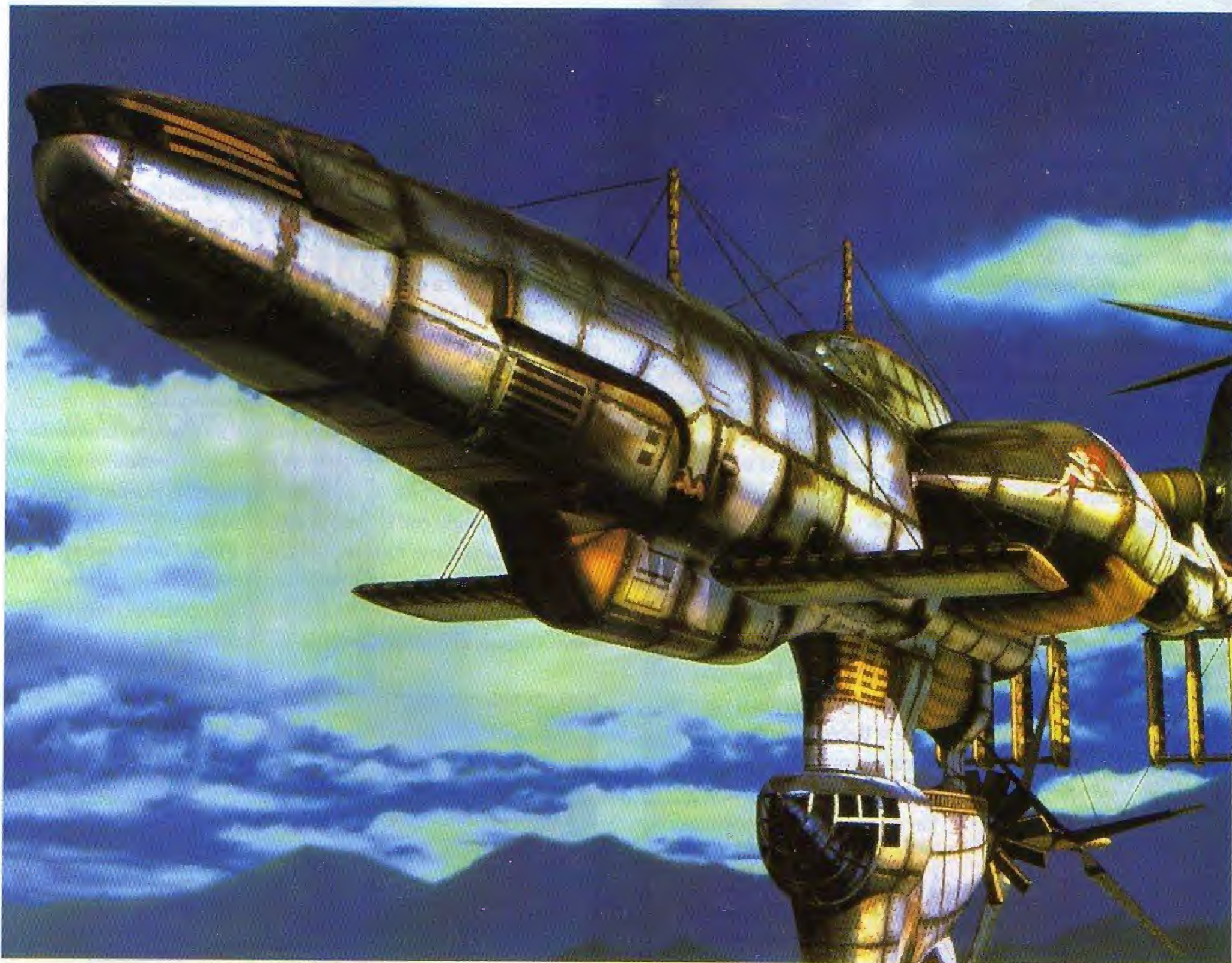
OBJETOS VÍBORA HALBERD, ARO DE RAYO, HIPNOCORONA, MEGAELIXIR, MATERIA SUPER MAGIA, FUENTE POTENCIA **ENEMIGOS** TRUCO, GRASATODA -METAMORFOSIS A ATURDIDOR, ACROFIAS, BANDERSNATCH -METAMORFOSIS A CRISTAL HIELO

Esta siguiente área empieza fuera de uno de los edificios en forma de concha. En la parte este de la Ciudad de los Ancianos. Cuando vas hacia la izquierda, Cloud vuelve a tener otro ataque y el grupo ve como la forma fantasmal de Sefirot abandona la Ciudad de los Ancianos. Cuando Cloud vuelva en sí, dirígete al norte y luego gira y toma por el camino de la derecha. En esta área, pasa por debajo de la concha, aunque para ello deberás primero subir a un terraplén por una losa de piedra que hay en el camino. Detrás de ella hay un cofre que contiene la **Víbora Halberd**.

Ahora, vuelve a la parte frontal y trepa por la concha hasta arriba, donde encontrarás la entrada a una cueva. Una vez en su interior, sube por la segunda grieta que hay en la pared hasta que llegues arriba de todo. Ve hasta el cofre de la izquierda y recoge el **Aro de**

Rayo que hay dentro. Después dirígete hacia la derecha y salta al otro lado. Dentro del cofre que hay a la derecha, el equipo encontrará una **Hipnocorona**.

Trepa por la pared y recoge resto de ítems disponibles. Hay un **Megaelixir** en el cofre de arriba a la derecha. Después de hacerte con este objeto, dirígete tan a la izquierda como puedas y baja hasta abajo por la escalera. Al final de ellas, escondida entre las piedras, encontrarás la **Materia "Super Magia"**; luego, sube por la escalerilla hasta arriba de todo. Cuando llegues a la siguiente cueva, camina hacia adelante y recoge la **Fuente Potencia** que hallarás dentro del cofre que hay delante de ti. Continúa adelante y sal de esta cueva por la salida que tienes enfrente. Ya en el exterior, ve hacia la derecha siguiendo la curva de montañas. La posada de Icílos no queda lejos.



El Gran Glaciar

OBJETOS TABLA DE SNOWBOARD, POCIÓN X, BEBIDA DE HÉROE, VACUNA, MAPA DEL GLACIAR, ÉTER TURBO, TROZO SEGURIDAD, POCIÓN, MATERIA ALEXANDER, MATERIA TODO **ENEMIGOS** CLAVO CONGELADO, FRAGMENTO, SALTAR -METAMORFOSIS A VIENTO ANTÁRTICO, BANDERSNATCH, TRUCO, MAGNADA -ROBAR PLUMAJE FÉNIX, NIEVE -ROBAR ARO, MUJER NIEVE, GOLEM HIELO -ROBAR POCIÓN S



Puedes descansar en la posada. Los turcos te pisan los talones e intentarán detenerte.

V e hasta el final del pueblo y habla con el hombre de lila que está junto a los árboles. Si tratas de salir del pueblo, aparecerán dos miembros de Shinra con Elena. Ésta intentará noquear a Cloud. Cuando Elena esté a punto de golpear a Cloud, pulsa el botón de Izquierda para evitar el puñetazo. Si consigues esquivar el golpe, Elena saldrá rodando del pueblo. Si, por el contrario, Elena logra encajarle un gancho de mandíbula a Cloud, éste se despertará dentro de una de las casas. Pero no tiene mayor relevancia.

Ahora, ve a la casa que está justo entrando al pueblo a la derecha. En la habitación de atrás, hay un niño con una tabla de snowboard. Habla con él y luego examina la tabla para hacerte con este elemento clave. Después entra en la posada y sube al piso superior. Si buscas en la ventana que hay en la esquina inferior izquierda, encontrarás una **Poción X**.

En Venta

Almacén de armas

Concepto	Precio
Orgánica	12000
Garra Dragón	10000
Microláser	12000
Clip Adamán	11000
Halcón	12000
M-fono Rojo	11000
Hacha	13000
Lazo	12000
Carpa	500
Poción S	300

Deja la posada y entra en la casa que se halla cerca del muñeco de nieve, al final a la derecha.

Registra la habitación trasera y coge la **Bebida Héroe** y la **Vacuna**. Antes de abandonar esta casa, examina el mapa que hay en la pared de la habitación principal. Es el **Mapa Glaciar**.

Luego vas a necesitarlo, así que después de examinarlo, llévatelo. Ahora entra en la casa



Cloud se dispone a recorrer la pista de nieve en su nueva tabla de Snowboard. Recoge los globos y esquiva todos los obstáculos que puedas.

que hay al fondo a la izquierda, justo a la derecha de la armería. Baja las escaleras y registra el alféizar de la ventana; descubrirás un **Éter Turbo**. En la planta de arriba el grupo encontrará información acerca de Aeris y su familia. Cuando hayas acabado aquí, dirígete al Almacén de Armas (a mano izquierda, inmediatamente después de entrar en el poblado) y compra todos los elementos o armas que necesites.

Antes de ponerte a practicar el snowboarding, dedica un tiempo a equipar tu armadura con la combinación de **Materia "Elemento Básico" y "Hielo"** para protegerte de los ataques basados en el hielo. Cuando estés listo, dirígete hacia el norte del pueblo, donde estuviste luchando con Elena, y ya comer nieve!

Tienes que recorrer toda la pista hasta el final. Puedes recoger los globos y evitar los diferentes obstáculos que van apareciendo, ya sean muñecos de nieve, árboles, iglús, rocas, chocobos o bolas de nieve. Durante el descenso en la tabla encontrarás diversas

Los controles de la tabla de snowboard son:

△ - Frenar

X - Saltar

Botones de dirección - Izquierda o derecha, y, abajo, para frenar.

Start - Pausa/Desactivar Pausa

L1/R1 - Giro rápido hacia la izquierda o hacia la derecha.



El mapa del Glaciar te ayudará en tu recorrido por toda el área. La salida se encuentra al Norte.

bifurcaciones, así que en función de las sendas que elijas puedes acabar en cuatro sitios distintos.

Acabas donde acabes, cuando llegues abajo, échale un vistazo al Mapa del Glaciar (pulsas el botón ■). Tu objetivo, a partir de aquí, es llegar a la casa de Holzoff, situada en la base de los Acantilados de Gaea. Este punto aparece marcado con una V en rojo en tu mapa. Toda esta área puede resultar muy confusa, ya que hay dos zonas que se parecen mucho. Si te pierdes y pasas mucho rato en la intemperie, tus personajes perderán el conocimiento y tendrán que ser trasladados a la casa de Holzoff. Para que esta área no te resulte tan difícil, hemos descrito lo que puedes encontrar en cada una de las diferentes zonas tomando el Mapa del glaciar como referencia.

ENTRADA

(Un cuadrado en la parte más al sur del mapa)

Si caminas recto hacia el sur desde este punto, volverás al pueblo de Icílos.

CUEVA DE MONTAÑA

(Área a la derecha de la Entrada)

No hay objetos. En la parte trasera de la cueva hay una rampa de hielo que te conduce de vuelta al área de Icílos.

BOSQUE

Hay una bifurcación de caminos en forma de Y. En la base de un árbol de la esquina superior del Bosque hay una Fuente Espíritu.

COLA DE AVIÓN

Nada interesante.

CUEVA DEL LAGO

Recoge la Poción que hay en la orilla del lago antes de cruzar al otro lado. Debes saltar de bloque en bloque para alcanzar la cueva que hay al otro lado del lago.

Salta a los grandes bloques de hielo. Si la fastidias, tendrás que empezar otra vez. En el fondo de la cueva encontrarás una bolsa



Como puedes ver, aquí hay nieve para parar un tren. Procura no detenerte o te dará un síncope.

que contiene un Trozo Seguridad.

LAGOS DE VAPOR

Toca el agua del lago que hay a mano izquierda: después podrás enfrentarte a la **Mujer Nieve** de la cueva que hay al este, en la zona montañosa. Al acabar con ella recibirás la **Materia "Alejandro"**.

ENCRUCIJADA DE MONTAÑA

En el cruce toma el camino de la derecha y sal del área del mapa. Luego avanza hacia el norte hasta que la pantalla vuelva a repetirse. Cuando esto ocurra, inspecciona la mitad inferior de la pantalla para localizar la **Materia "Todo"**.

TORMENTA DE NIEVE

Esta área está cerca de tu destino. Puedes dejar señales (pulsas el botón ●) para orientarte un poco. Si te expones a la tormenta de nieve durante demasiado tiempo, perderás el conocimiento.



Al final lo has conseguido. Descansa en esta casa, más bien choza, y luego escala los salientes de montaña hasta llegar al cráter.

El Cráter

OBJETOS CINTA, JABALINA, ANILLO DE FUEGO, FUENTE VELOCIDAD, SUPER ESPADA, MEGAELIXIR, COLMILLO DRAGÓN, MATERIA NEO BAHUMUT, ÉTER, NUDILLO KÁISER, POCIÓN S, ANILLO REFLEJO, MATERIA TURBO PM, ANILLO VENENO **ENEMIGOS (ACANTILADO DE GAEA)** MALBORO -ROBAR M, TENTÁCULOS, ZOLOKALTER, STILVA, CABEZA DIABÓLICA, BOMBARDERO -ROBAR, TRANQUILIZANTE, GOTA DE ICICLO, CUAHL, SCHIZO -ROBAR ANILLO, PROTECTOR **ENEMIGOS (CRÁTER)** GRANADA, GIGAS -ROBAR ELIXIR, GREMLIN -METAMORFOSIS A POCIÓN X, ESCULTURA, ALA VIENTO -ROBAR POCIÓN S

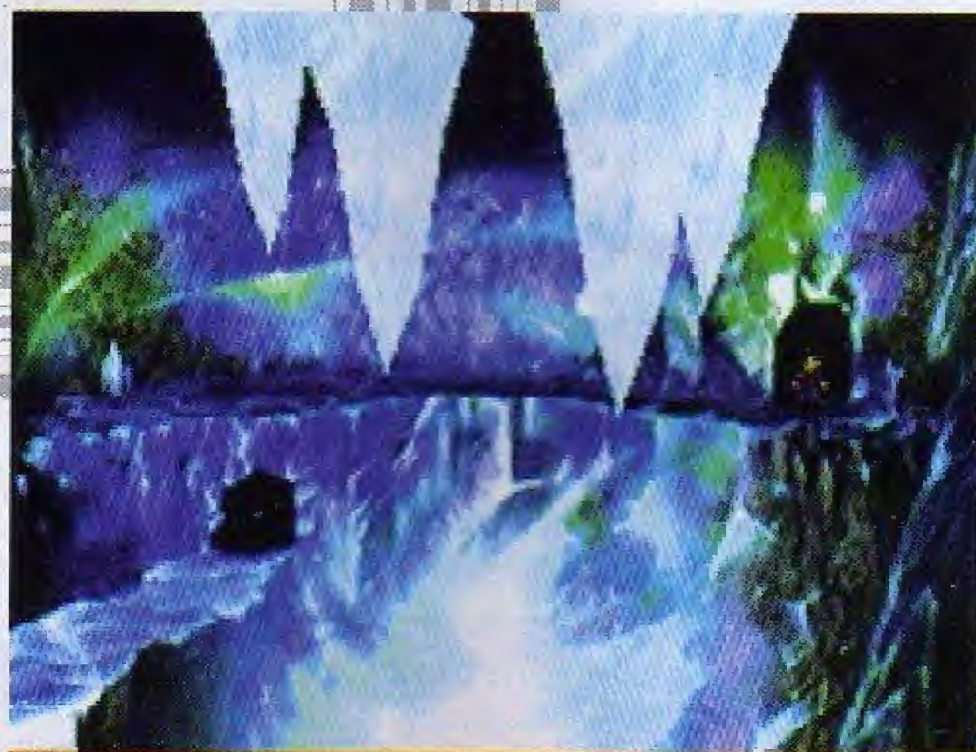
Ahora que ya te has divertido bastante, regresa a la casa del anciano para curar a tu equipo. Después dirígete al norte hasta las pendientes. Ten en cuenta que ésta es la única oportunidad de que dispones para explorar el área. Luego no podrás volver aquí, así que asegúrate de que lo recoges todo ahora.

No olvides ir comprobando la temperatura del cuerpo de Cloud mientras suba por los riscos de la montaña. Si desciende por debajo de los 26°C, perderá el conocimiento y volverá a despertarse en la casa. Lo ideal es que mantengas la temperatura de su cuerpo a unos 37°C. Para elevar la temperatura, pulsa continuamente el botón ■. El termómetro en pantalla te ayudará a controlar la temperatura. Como no puedes aumentar su temperatura mientras escala, ¡sube tan rápido como puedas! No cuenta la fuerza con que pulses el botón, sino la rapidez del ascenso.

En este nivel sólo puedes ir subiendo. Cuando llegues al punto más elevado, verás una pequeña cueva. Cruza por debajo los dos puentes, sube por las escaleras de cristal que hay a tu izquierda y entra por la puerta sur. Habrás subido a un nivel superior. Atraviesa el puente, ahora por encima, y dirígete recto hacia la derecha hasta encontrar un acceso oculto a otra cámara en la que encontrarás un cofre; dentro de él hay una **Cinta**.

Ahora, sal de la cámara y dirígete hacia arriba. Pasa por el siguiente puente y abre el cofre púrpura. Conseguirás una Javalina. Dirígete a la nueva entrada que hay a en la parte superior izquierda de la pantalla. Atraviesa el puente y entra por el siguiente acceso. Subirás a un nivel superior en el que hay una roca. Empújala para que al caer libere un pasadizo bloqueado que hay debajo de ti. Vuelve ahora al nivel al que accedías subiendo las escaleras de cristal y dirígete hacia arriba, en dirección norte, por el camino antes bloqueado por una serie de columnas de hielo. Sigue el pasaje hasta que llegues a otra salida. Esto te conducirá al camino de arriba y, si continúas avanzando, al exterior.

Vuelve a escalar la montaña hasta la próxima cueva. Antes de entrar, equipa a tu grupo con armaduras y accesorios que absorban o protejan de los hechizos de fuego y hielo. El elemento distintivo de esta caverna es que el suelo está repleto de agujeros. A mano derecha encontrarás un cofre con un **Elixir**. Al fondo, a mano izquierda hallarás un icono **GUARDAR PUNTO**. Después cruza la puerta que hay a la derecha y sigue el corredor exterior que te llevará, dando un rodeo, a un nivel superior de la caverna. De nuevo en la caverna, abre el cofre que hay a la derecha de la pantalla, recibirás un **Aro de Fuego**. Fíjate, también, en el cofre que hay en el lado opuesto, a la izquierda de la pantalla. Para llegar hasta él



Tienes que cargarte los carámbanos de hielo uno por uno para acceder al área de debajo. No saltes abajo hasta que no hayas acabado con los cuatro.

deberás luchar sucesivamente contra cuatro Gotas de Icíclo, además de otros enemigos. Una vez que el camino esté despejado, abre el otro cofre; en él encontrarás un **Megaelixir**. Si te diriges hacia la entrada, se te dará de nuevo la posibilidad de saltar a la estancia inferior o de continuar donde estás. Escoge saltar a la estancia inferior, pues todo lo que tenías que hacer aquí ya se ha hecho.

Observa que las Gotas de Icíclo contra las que has luchado se han clavado en el suelo de la sala inferior. Ahora te permiten, a modo de rampas, llegar a otro cofre antes inaccesible. Si lo abres recibirás una **Fuente Velocidad**.

También ahora es posible llegar hasta la salida que hay en medio de la pared. Ve hacia allí para salir a otro corredor exterior. En medio del mismo, hay otro cofre. Ábrelo para hacerte con la **Super Espada**. Este camino exterior vuelve a entrar en la caverna para que puedas salir a la pared anterior de la montaña.

Escala hasta la tercera cueva. Una vez dentro, puedes aprovechar para guardar la partida. Si examinas la fuente de luz que hay justo al lado del icono **GUARDAR PUNTO** se restablecerán los valores máximos de PG y PM de tus personajes.

Vuelve a esta fuente de luz después de cada combate para mantener al máximo tus niveles. Sigue el camino para entrar en un pasadizo donde coincidirás con uno de los hombres con capa que viste en Nibelheim y con Schizo, un jefe de nivel con muy malas

SCHIZO



Cuando luches con él, tienes que recordar que su parte derecha se basa en el fuego y su parte izquierda, en el hielo. Si a cada parte le lanzas su mismo elemento, le curarás en vez de herirlo, como era tu intención. Así que no le lances hechizos de fuego a su parte de fuego, y no le lances hielo a su otra parte. Tampoco nos ayuda mucho el hecho de que ambos lados son invulnerables a la gravedad. Encima, ambas partes pueden lanzar Terremoto 3 a todo el equipo. Puedes despachar rápido con Schizo si empiezas proporcionando una BarreraM y Regeneración al equipo. Luego, invoca Hielo 3 contra su parte derecha y Fuego 3 contra su parte izquierda. Cuando le hayas destruido recibirás un Colmillo Dragón.

pulgas. Una vez eliminado el bicho, prosigue por el pasadizo hasta salir al exterior. Escala la pared helada hasta llegar a la cima de la montaña. Dirígete hacia el lateral del cráter interior. Ahora Tifa insistirá en ir contigo, si es que no está ya dentro de tu grupo. Desciende por la ladera.

Después, baja hasta el sendero inmediatamente inferior y recoge la **Materia "Neo Bahamut"**. Salta a la roca en la que hay el icono para guardar la partida y, después, salta de nuevo hacia la izquierda de pantalla. En ese momento, pasarán por ahí las fuerzas de Shinra representadas por Rufus, Escarlata, Heidegger y Hojo. Sigue por la senda hasta el fondo y detente antes de llegar a la zona en la que sopla el viento. Si te encuentras a hombres con capa caídos, examínalos y se transformarán en elementos. Ahora debes descansar. Equipa a tu grupo con elementos que les permitan protegerse de los ataques de fuego.

El viento es muy fuerte y actúa a modo de barrera. Aprovecha para cruzar rápido hasta el otro extremo cuando el viento sople débilmente. Si no lo haces así, éste te empujará hacia atrás y te verás obligado a luchar. Superado este primer obstáculo, sigue el camino serpenteante que sube hacia arriba y no te olvides de abrir el cofre que hay al inicio del mismo. Contiene un **Nudillo Káiser**.

Al final de este sendero, te encontrarás de narices con otra barrera, formada por unos torbellinos verdes que atraviesan el camino a toda velocidad. Para cruzar esta barrera, acércate tanto como puedas al torbellino verde, espera hasta que pase de largo y corre a través. Si no lo haces bien, volverás atrás y serás atacado por un monstruo.

Superado este obstáculo, el grupo se encontrará con Sefirot que,

en este preciso instante, está despachando con unas figuras amortajadas. Sefirot desaparecerá, pero antes invocará una tercera versión de Jénova para que acabe con el equipo.

Cloud recibirá **Materia Negra**, pero no le es posible usarla todavía. Ahora continúa. Si resultaste herido durante la lucha, descansa un poco. Recoge la **Materia "Turbo PM"** y hazte con el **Anillo Veneno** que hay en el cofre. Aprovecha, por otro lado, el icono **GUARDAR PUNTO** para salvar tu partida. Las barreras se ponen mucho más difíciles en esta siguiente fase del nivel. Esta vez,

JÉNOVA MUERTE



Este jefe lucha con dos tipos de magia. La Luz Roja y el Viento Tropical. Para sacártelo de encima rapidito, equipa a tu grupo con armadura y accesorios que le protejan contra el Fuego. Antes de nada, establece la BarreraM y luego invoca Regenerar y Prisa. A continuación, lánzale el hechizo Lento a Jénova Muerte. Esto te reportará una ligera ventaja. Los ataques mágicos de nivel 3 pueden causarle graves daños. No olvides tener a mano el antídoto por si el monstruo utiliza su hechizo Silencio contra el equipo. Después de derrotarle, recibirás un Anillo Reflejo.

no sólo tendrás que esquivar el viento y los torbellinos verdes, sino también unos relámpagos. Coordina atentamente tus movimientos.

Después, sigue avanzando por el camino y verás una réplica exacta de Nibelheim. Cloud lo considera una mera ilusión, pero Tifa parece más afectada. Sefirot asegura que Cloud fue creado por Hojo como todos los demás. Cloud parece darse cuenta de la locura de su mente e intenta luchar antes de que esto pueda destruirle.

Los verdugos de Shinra han llegado al centro del cráter a tiempo de ver cómo despiertan los monstruos ARMA. En este momento, quien tenga la **Materia Negra** recibirá una visita de Sefirot, con la forma de Tifa. De esta forma, intenta atraer al personaje al centro del cráter, donde ya se encuentran tanto los miembros del Shinra como Cloud y Tifa. El portador de la **Materia Negra** pronto se une a ellos. Cloud coge la **Materia Negra** y se la entrega de nuevo a Sefirot. En este momento, se produce el levantamiento de los monstruos ARMA!

Ataque de Arma

OBJETOS VIENTO FUERTE, ELIXIR, MATERIA ÚLTIMA, MATERIA ENORME, MATERIA FÉNIX, CATÁSTROFE

ENEMIGOS CONDUCTO DE GAS, MAESTRO LOBO, PISTOLA ÁGUILA, EQUIPO DE ATAQUE, SOLDADO 2º, JEFE DE NIVEL: ARMA ÚLTIMA



Han atado a Tifa a la silla. Pero a uno de los guardias se le han caído las llaves. Pulsa los botones para recogerlas.

De repente te hallarás de nuevo en la Ciudad de Junon. Solo que esta vez, atrapado. Cloud no sale por ninguna parte, así que durante la mayor parte de esta sección controlarás a Tifa. Habla con Barret, y aparecerán Rufus y Heidegger. Rufus ha decidido utilizar a Tifa y a Barret como cabezas de turco. Tifa es la primera en recibir. Se la llevan a rastra y la atan en una cámara de gas. Sin embargo, a uno de los guardias se le caen las llaves.

Examina la puerta que hay en la esquina inferior derecha de la pantalla y utiliza el controlador o el botón ● para hacer que Barret trate de abrirla. Cuando el monstruo Arma ataca la ciudad, la cámara en la que Tifa se encuentra prisionera se empieza a llenar de gas. Ahora controlas a Barret, habla con Cait Sith y luego sal por la puerta. Gira a la derecha y sigue la carretera. Cuando Arma haya emergido del agua, continúa andando hacia la izquierda hasta que llegues al Aeropuerto. Sube en el ascensor hasta el nivel de arriba y ve hacia el dirigible que está a la derecha.

Cuando recuperes el control de Tifa, tienes que recoger la llave del suelo para liberarse de sus ataduras. Los controles son los siguientes:

Para librar a Tifa de sus ataduras pulsa los botones en este orden:

×, ×, ▲, ×+▲, ▲+●, ●.

- - Mueve el brazo derecho
- × - Mueve los pies
- - Mueve el brazo izquierdo
- ▲ - Mueve la cabeza de Tifa

Al fondo de la habitación, al lado izquierdo de la pantalla, encontrarás el interruptor para apagar el gas. Luego examina la puerta. El monstruo te proporcionará una salida. Trepa hasta fuera y baja por la pared exterior de la torre. Cuando llegues debajo de todo, dirígete hacia la esquina superior izquierda de la pantalla. Baja por el cilindro que hay al frente hasta el Tubo de Cañón. Cuando llegues al final del cañón, Escarlata empezará a pegarte. Pulsa el botón Círculo continuamente para devolverle las bofetadas y, entonces, Barret vendrá a rescatarte en la nave aérea Viento Fuerte.

Para pilotar el Viento Fuerte, utiliza los siguientes controles:

■ - Si lo mantienes pulsado, puedes utilizar el Pad para sin variar tu orientación.

× - Para aterrizar.

● - Para mover el dirigible en la dirección en la que estás orientado.

▲ - Para entrar en el Viento Fuerte.

Botones de Dirección - Pulsa izquierda/derecha para girar, arriba/abajo para elevarse o descender.

Start - Para activar/desactivar el mapa.

Select - Igual que Start.

Y, sobre todo, ten en cuenta que con el Viento Fuerte sólo podrás aterrizar en la hierba.



Han encontrado a Cloud en una clínica. ha sufrido una prolongada exposición a la energía Mako y se encuentra incapacitado para ayudar al grupo.

Ve al puente de mando (Cockpit) y habla con los miembros del grupo. Al final, Cid le dice a Tifa que vaya a su habitación.

Ve a la sala Operation y habla con el hombre que hay dentro. A partir de ahí, aparecerá el menú para formar tu equipo. Vuelve después al puente de mando y habla de nuevo con Cid y el aprendiz de piloto que hay a su lado. Escoge la opción **Vamos** para despegar y comenzar a maniobrar el dirigible.

Vuela de vuelta al Continente del Norte, aterriza lo más cerca posible del poblado y tómate un descanso en la Posada de Icílos. Después, entra en la casa donde el niño te regaló la tabla de Snowboard y habla con los moradores de allí. Te recomendarán irte a la isla de Mideel.

CLOUD EN MIDEEL

Retorna al dirigible y pon rumbo hacia Mideel, en el sur. Para llegar hasta allí sin perderte, fíjate en el Mapa que aparece en tu pantalla (siempre que la función Select se encuentre activada) cuando el dirigible ya haya despegado. La Isla de Mideel es la que está situada en extremo inferior y a la derecha del Mapa.



El equipo roba un tren para capturar la Materia Enorme. Pulsa arriba y ▲ muy deprisa para llegar a alcanzar la locomotora del enemigo.

En Venta

Almacén de elementos

Concepto	Precio
Poción S	300
Plumaje Fénix	300
Éter	1500
Hiper	100
Tranquilizante	100
Remedio	1000
Carpa	500

Almacén de Armas

Concepto	Precio
Espada Cristal	18000
Guante Cristal	16000
Cañón A-M	18000
Peine Cristal	17000
Cruz de Cristal	18000
M-fono Cristal	18000
Partisano	19000
Winchester	18000
Aro de Cristal	4800
Aro de Mago	12000

Almacén de Accesorios

Concepto	Precio
Amuleto	10000
Anillo Fuego	8000
Anillo Hielo	8000
Anillo Rayo	8000
Anillo Hada	7000
Anillo Gema	7500
Capa Blanca	5000

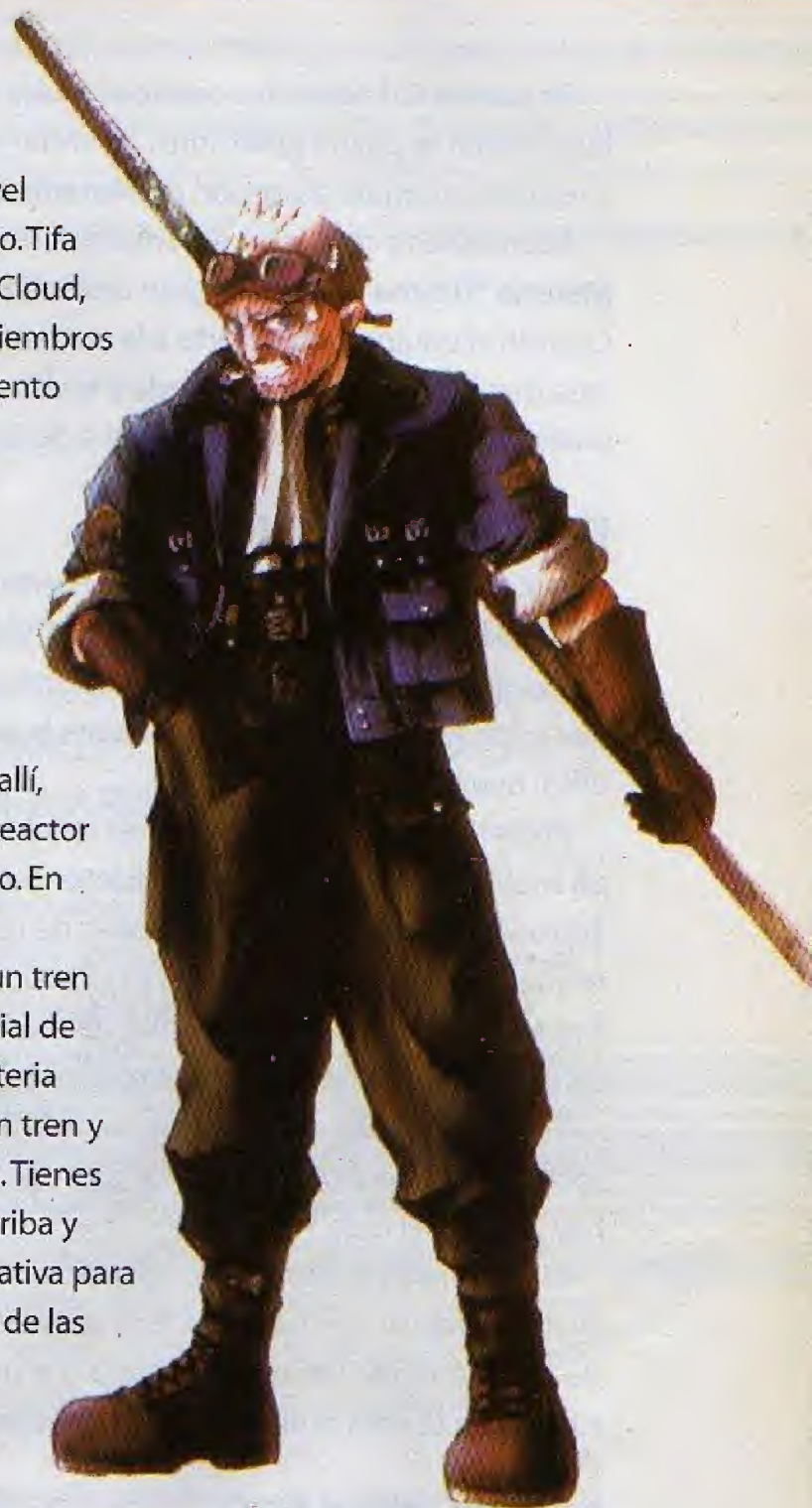
Almacén de Materia

Concepto	Precio
Materia Super PG	8000
Materia Super PM	8000
Materia Transformar	5000
Materia Gravedad	8000
Materia Destruir	9000

En efecto, Cloud se encuentra aquí, pero ha estado expuesto a un nivel muy alto de energía Mako. Tifa va a quedarse al lado de Cloud, mientras que los otros miembros del equipo regresan al Viento Fuerte.

COREL DEL NORTE

Haz que Cid forme un nuevo equipo de tres y ve hacia Corel del Norte. Cuando el equipo llegue allí, dirígete directamente al reactor Mako que hay en el centro. En cuanto el grupo llegue al reactor, empezará a salir un tren cargado de un tipo especial de materia, denominada materia enorme. El equipo roba un tren y persigue al tren de Shinra. Tienes que pulsar los botones Arriba y Triángulo de forma alternativa para hacer que Cid pueda tirar de las palancas del tren y, de este modo, alcanzar y saltar al tren de Shinra. Sólo tienes diez minutos para derrotar a los cinco jefes y parar el tren antes de que se estrelle en Corel del Norte. Los jefes no son duros, pero matarlos a todos lleva su tiempo. Intenta no utilizar hechizos de invocación, ya que son muy lentos. Los enemigos son:



Vagón 1

- Conducto de Gas
- Fácil. Usa todo lo que quieras menos Bio.

Vagón 2

- 2 Conductos de Gas
- Lo mismo que antes, sólo que con el doble de enemigos.

Vagón 3

- Maestro Lobo
- Utiliza ataques de agua. La Habilidad Enemiga Aqualung puede serte de gran ayuda para solucionar este problema.

Vagón 4

- Pistola Águila
- Evita utilizar hechizos de tierra o agua contra este enemigo.

Locomotora

- Equipo de ataque
- No es difícil pero tendrás que darte mucha prisa si no quieres que el tren se estrelle.

En cuanto Cid agarre los controles, pulsa Abajo y X. Si lo haces bien, el tren se parará justo antes de entrar en Corel del Norte. Y recibirás tu primera porción de **Materia Enorme**.

Además, los pobladores, agradecidos, te obsequiarán con la **Materia "Última"** y te permitirán descansar gratis en la posada. Cuando el equipo se despierte a la mañana siguiente, entra a la casa que hay debajo de la posada y la chica del gorro te dará Catástrofe, el ataque Límite de Nivel 4 de Barret.

FUERTE CÓNDOR

Ahora, vuelve al dirigible y regresa a Fuerte Cóndor. Sube hasta la habitación de arriba y habla con el hombre que allí se encuentra. Te preguntará si cuenta contigo para defender de nuevo el fuerte. Dile que estás listo. Va a comenzar la última batalla del fuerte, y es más difícil que la anterior.

Primero, asegúrate de que tienes mucho dinero para comprar un montón de tropas. Sitúa Defensores cerca de la cabaña y Tristoners en las tres rutas principales de montaña. Lucha contra las tropas enemigas con Atacantes y Luchadores y unos cuantos Tiradores de apoyo. Recuerda que, en medio de la batalla, puedes comprar más soldados para compensar tus bajas.

El Cóndor muere a consecuencia de la batalla, pero el polluelo sobrevive. Inspecciona el exterior y recoge la **Materia "Fénix"** que hay al lado del nido.

El hombre de la habitación agradecerá la ayuda prestada y te invitará a hablar con su padre. Éste se encuentra en la sala grande de abajo, sentado frente a una mesa con una lámpara. Como pago a tu ayuda te dará el elemento clave Materia Enorme.

MIDEEL ATACADO

A continuación, regresa a Mideel para ver como se recupera Cloud. En el momento de visitar a Cloud, el pueblo es atacado por el monstruo Arma Última.

Sin embargo, tu equipo no puede evitar que el pueblo sea destruido y que Tifa y Cloud sean arrastrados a la Corriente Vital.

Cuando Tifa se despierta, se encuentra en un mundo surrealista con tres Clouds a su lado y uno flotando encima suyo.



Quien acompañó a Sefirot a Nibelheim no fue Cloud sino Zack. Cloud ha conseguido recordar su verdadera identidad.

ARMA ÚLTIMA



Todo lo que tienes que hacer aquí es salvar la piel. Empieza por invocar BarreraM y Prisa y luego concéntrate en tus Puntos de Salud (PG). Este monstruo te atacará con varios poderosos hechizos que pueden causar unos 1200 puntos de daño a tus personajes. Utiliza tus ataques Límite cuando estén listos. Esto no llevará mucho tiempo porque los ataques de este monstruo hacen mucha pupa. Al final, Arma Última saldrá volando pero la Corriente Vital revienta y destruye Mideel. Tifa intenta salvar a Cloud, pero entonces los dos caen dentro de la Corriente Vital.

Habla con el Cloud que está sentado en la parte superior de la pantalla y verás Nibelheim tal como era hace cinco años. Volverás a ver entrar a Sefirot, pero esta vez Tifa interviene. Ella explica que el miembro de Soldado que acompañaba a Sefirot no era Cloud.

Ahora habla con el Cloud de la izquierda y la escena nos situará de vuelta a Nibelheim. Esta vez, también muestra que es lo que ocurrió la noche de la promesa. La escena vuelve a cambiar y Tifa le pide a Cloud que le explique algún recuerdo suyo que ella no conozca. Cloud le cuenta a Tifa que quería formar parte de Soldado para impresionarla. Cloud recuerda también aquella vez en la que le culparon de haber puesto en peligro a Tifa, poco después de que la madre de ésta hubiera muerto. Tifa recuerda este suceso y parece que esto le hace sentir mejor.

Ahora regresan a Nibelheim. Esta vez Zack entra en escena poco después de que Tifa haya sido herida. Sefirot acaba con Zack y, entonces, Cloud agarra su espada, ataca a Sefirot por detrás y le derrota. Cloud ha podido recordar que el miembro de soldado que acompañó a Sefirot en su viaje a la ciudad de Nibelheim fue Zack.

Una vez que se ha descubierto toda la verdad, Cloud vuelve a la normalidad. Juntos abandonan la Corriente Vital y se reúnen con sus amigos.

A continuación, el equipo deberá poner rumbo a Junon y localizar el Reactor Submarino de Shinra. La última Materia Enorme que el equipo necesita encontrar se encuentra en ese lugar.

El Reactor Submarino

OBJETOS MANO DE DIOS, CIMITARRA, ESCAMAS LEVIATÁN, TROMPETA, SUBMARINO DE SHINRA **ENEMIGOS** SOLDADO 2º -ROBAR REMEDIO, SISTEMA GUARDIÁN, ESLÁLOM, MÁQUINA MORTAL-ROBAR METRALLETA W, TRIPULANTE SUBMARINO -ROBAR CAÑÓN 20 CM, BARCO FANTASMA -METAMORFOSIS A LIBRO GUÍA, ATACANTE DURO, GUARDIÁN, PM SUBACUÁTICA -ROBAR ALFA SHINRA, JEFE DE NIVEL: PORTA-ARMADURA



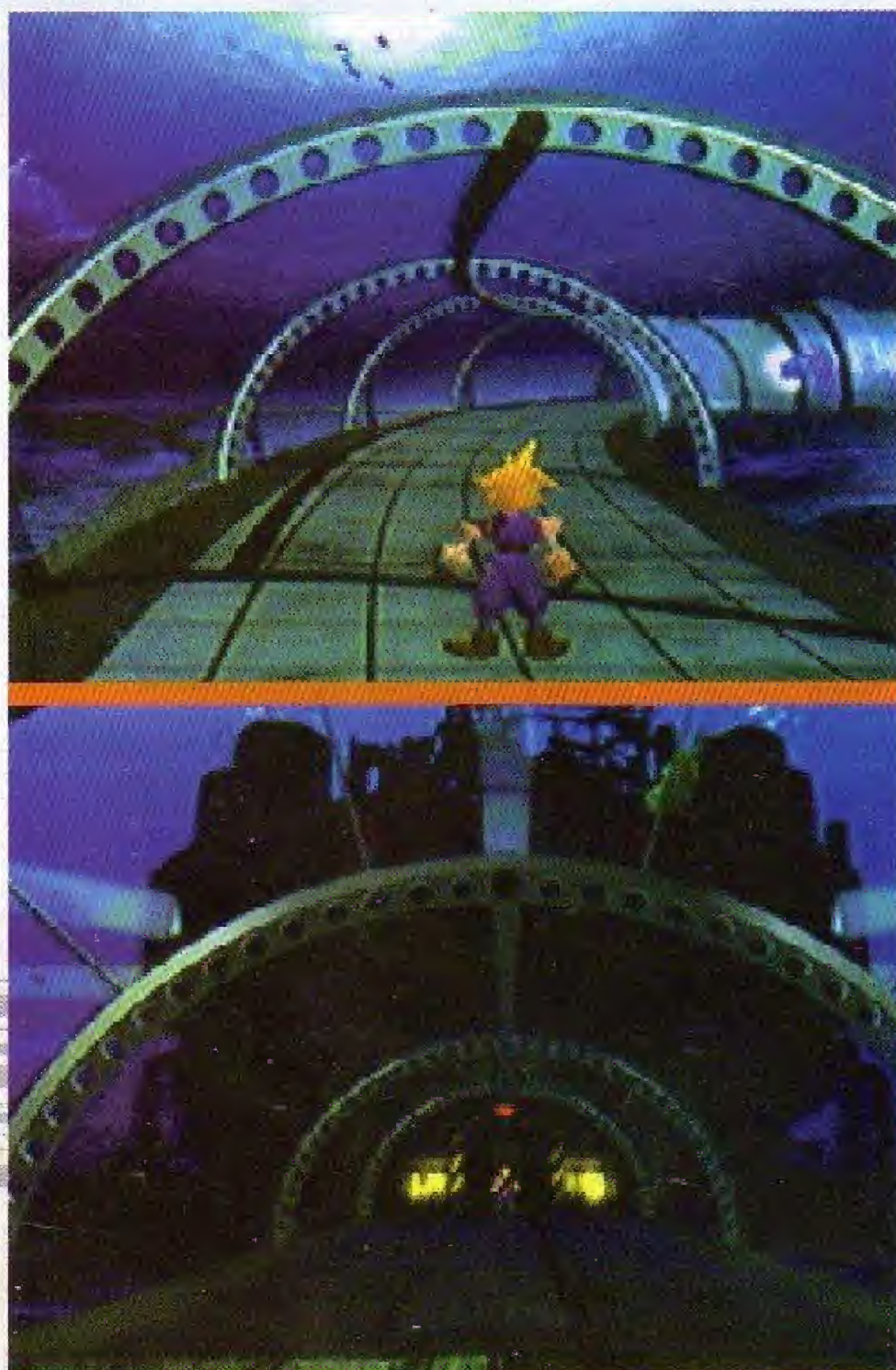
El reactor submarino de Junon tiene una base de submarinos. Intenta cazar al enemigo antes de que cargue la materia enorme a bordo.

Entra en la ciudad de Junon, sigue la calle por la que has entrado hasta el final y sube en el ascensor hasta el Puerto. Ve hacia el fondo de la calle principal. Cuando llegues al túnel gris que divide la zona en las áreas Norte y Sur, verás a unos soldados están recibiendo instrucción; ve hacia ellos y siguelos por el pasillo hasta la puerta marcada con el número 1. Entra en ella al ascensor y baja hasta el Reactor Submarino. Sigue los diferentes pasillos hasta llegar a un nuevo ascensor. Cuando el grupo alcance el fondo del océano, avanza por pasadizo transparente y toma otro ascensor hasta el núcleo central del reactor. Por desgracia el equipo llega un poco tarde y la Materia Enorme se está trasladando al submarino de Shinra.

Cuando el equipo llegue a la plataforma de carga del

CUIDADO: Las patrullas de Shinra en esta zona son numerosas y peligrosas. El equipo tendrá que esmerarse para cumplir sus objetivos.





En este corredor podrás enfrentarte al Barco Fantasma.

submarino, Reno está allí para recibirlos con una desagradable y mortífera sorpresita.

Durante la batalla contra el jefe de nivel, el submarino de Shinra se ha escapado. El grupo debe ahora secuestrar el otro submarino enemigo y perseguirlo. Antes de subir a bordo, dedícate a abrir los tres cofres del tesoro que hay al lado de los muelles. Dentro, encontrarás una **Trompeta**, una **Cimitarra** y las **Escamas Leviatán** (que necesitas para cruzar la fosa de fuego en Wutai). Después de recoger estos objetos, entra en el submarino y lucha con los soldados hasta que consigas llegar al puente de control. Los botones para controlar el submarino son:

Tienes diez minutos para dar caza y destruir al Submarino ROJO Enemigo. Puedes disparar hasta cuatro torpedos a la vez. Es mejor que le enchufes toda tu carga explosiva a un solo enemigo desde una distancia corta. Si el enemigo te sitúa en su punto de mira, puedes quitártelo de encima acelerando y sumergiéndote. Utiliza el sonar para ayudarte a localizar los submarinos enemigos y vigila las minas. Si ganas esta batalla conseguirás el **Submarino de Shinra** y podrás utilizarlo durante todo el resto del juego. Puedes utilizarlo para explorar las cavernas submarinas, pero no podrás avanzar a través de zonas poco profundas. Ahora puedes recorrer el mundo en tu submarino y fondear en las pequeñas bahías rocosas que hay a lo largo de la costa. Fondea tu submarino en la

PORTA-ARMADURA



Convoca Prisa inmediatamente, seguida de BarreraM y Regenerar. Utiliza ataques basados en el Relámpago y mantén tus niveles de salud por encima de los 1200 PG. Porta-Armadura posee un ataque muy desagradable. Puede agarrar a tus personajes, impidiendo que participen en la batalla. Puedes liberar a tus compañeros atacando al brazo que los atrapa. Sin embargo, si Porta-Armadura consigue coger a dos de tus personajes y mata al tercero, pierdes la batalla. Si te las arreglas para acabar con este monstruo, recibirás la **Mano de Dios**.

Arriba - Descender
Izquierda - Izquierda
▲ - Acelerar
■ - Disparar Torpedo

Bajar - Elevarse
Derecha - Derecha
✱ - Aminorar
R1 - Sonar

bahía de Junon y dirígete hacia el Aeropuerto. El grupo vuelve a llegar un poco tarde; la materia acaba de salir en un avión de transporte. La preciada carga se dirige hacia la Ciudad del Cohete, así que vuelve al Viento Fuerte y sigue al avión.



Coge tu submarino y elimina al submarino enemigo rojo. Lanza tus cuatro torpedos de golpe.

Retorno a la ciudad del Cohete

OBJETOS MATERIA ENORME **ENEMIGOS** EQUIPO DE ATAQUE, GRUÑIDO MAYOR, JEFE DE NIVEL: RUDA Y CO.



El cohete despegue hacia el espacio exterior. Hazte con la materia Enorme y escapar.



El cohete va a colisionar con el meteorito. Es pequeño, pero igual es matón y lo destroza.

RUDA Y COMPAÑÍA

Esta pelea no debería resultarte difícil. Concéntrate en despachar primero a los aliados de Ruda y, luego, invoca BarreraM y Prisa. Mantén tus niveles de salud elevados y no dejes de golpear a Ruda con tus más potentes hechizos. Cuando su salud vaya de baja, él mismo se curará con Cura 2. Si, justo en este momento, el equipo le lanza Reflejo, los PG extra de Ruda los recibirás tú.



Cuando el equipo llegue a la Ciudad del Cohete, ve directamente a la plataforma de lanzamiento. Deshazte de todos los enemigos que te salgan al paso en tu camino. Cid se unirá a ti y, al final, te encontrarás con Ruda y su Equipo de Ataque. Una vez eliminados los obstáculos, entra en el interior del Cohete. Pulsa Círculo para abrir la puerta norte. Ve hasta la cabina. El cohete despegará y se irá directo hacia un meteorito.

Entra en la siguiente sala y sube por la escalerilla. Examina la Materia Enorme que hay aquí. Aparecerán unas cajas numeradas. Cuando esto ocurra, introduce la clave de acceso:

Primera Caja de Mensaje - Botón ●

Segunda Caja de Mensaje - Botón ■

Tercera Caja de Mensaje - Botón ✕

Cuarta Caja de Mensaje - Botón ✕

Si lo haces bien, el tubo de cristal se abrirá y podrás obtener la **Materia Enorme**. Si fallas, dispondrás de tres minutos para dar con el código correcto. Si el temporizador llega a cero, la Materia Enorme se perderá. Vuelve a bajar a la sala de máquinas y entra en la cápsula de emergencia. El equipo regresará al dirigible y continuará su viaje. Tu próximo objetivo es visitar a Bugenhagen en el Cañón Cosmo.

Cañón Cosmo

OBJETOS MATERIA BAHAMUT CERO, MATERIA ENORME, LLAVE DE LOS ANCIANOS **ENEMIGOS** JEFE DE NIVEL-ARMA DIAMANTE



Deja la Materia Enorme con Bugenhagen. Examina la Materia Azul para recibir la Materia Bahamut Cero.

Una vez de vuelta al Cañón Cosmo, ve a hablar a Bugenhagen a su laboratorio. El equipo intenta hallar alguna forma de que el meteorito no choque contra el planeta. Bugenhagen cree que lo mejor sería ir a visitar la Ciudad de los Ancianos. Antes de que el grupo se ponga en marcha, deja la Materia Enorme en el laboratorio de Bugenhagen para que esté segura durante la noche. Observa atentamente la materia del observatorio y hazte con la **Materia "Bahamut CERO"**. Ahora entra en el dirigible y dirígete de vuelta al continente helado.

Una vez dentro de la Ciudad de los Ancianos, sigue el camino de la izquierda hasta el final. Bugenhagen explica al grupo algo sobre la **Materia Blanca** y deja caer algunas pistas acerca de una llave secreta y dónde se podría encontrar. La llave se halla en un lugar "al que la luz del sol no puede llegar".

Súbete otra vez al dirigible para llegar al submarino. Dirígete hacia el sur y localiza el Submarino Shinra que hundiste antes. Si registras sus restos podrás recuperar más **Materia Enorme**.

Ahora dirígete hacia el norte y sigue el estrecho pasadizo que hay a tu izquierda. Gira por una curva muy cerrada que hay a la izquierda y sigue el canal hasta una caverna submarina. Cuando llegues al final de esta cueva, sal a la superficie y aparecerás en

CUIDADO: Aquí a veces puede aparecer Esmeralda, una gigantesca criatura Arma. Es muy poderosa y ¡te hará picadillo! Si la criatura te bloquea el paso, será mejor que subas a la superficie y, luego, vuelvas a sumergirte. Esto desplazará a Arma hasta otra posición.

medio de un lago. Aproxima el submarino a la pared de la roca y, luego, incluye a Vincent en tu equipo. Pasa por la catarata y descubrirás más cosas acerca de este personaje. Si, cuando estés en el Disco 3, vuelves a este sitio, podrás hacerte con el arma **Pena de Muerte** y su técnica **Límite Caos**.

Sigue la gruta de vuelta por la cueva y dirígete hacia el norte. Descubrirás otra caverna submarina; entra y encontrarás la **Llave de los Ancianos**. Dásela a Bugenhagen, que te espera en la Ciudad de los Ancianos, y descubrirás cómo detener el meteorito. Al dejar la Ciudad, te enteras de que el Cañón Junon se dirige hacia Midgar.

Reúne a tu equipo y dirígete al Viento Fuerte. Ve directamente hasta Midgar y sobrevuela el área hasta que te encuentres un rinconcito ideal en la playa para aterrizar. Prepárate porque te aparecerá otro de esos monstruos Arma.



Empieza usando BarreraM, Prisa, Regenerar y tus hechizos más letales (Última y Cometa, por ejemplo). Cura a tu gente tan rápido como puedas y equipa a alguien con **Cinta**. No podrás evitar que Arma abra fuego sobre Midgar. Vuelve al Viento Fuerte y ve al Cráter del Continente del Norte; también puedes hostigar un poco a Última, otro monstruo Arma que ronda por ahí. Encontrarás a Última en de un lago tras de la cordillera de Midgar, pero se retirará antes de que te lo cargues. Si te diriges al Cráter, verás que la barrera de energía creada por Sefirot ha desaparecido. El equipo se prepara para descender, pero a última hora cambian los planes. Hojo quiere utilizar el cañón de Junon a riesgo de destruir la ciudad. Hay que volver a Midgar y evitarlo.. El grupo se tirará en paracaídas desde la nave para poder entrar en la ciudad.

Regreso a Midgar

OBJETOS ELIXIR, MEGAELIXIR, BRAZALETE AEGIS, RAGNAROK, FUENTE POTENCIA **ENEMIGOS** BEHEMOTH, CLOACA, SIERRA, CROMWELL, HACESOMBRAS, GROSSPANZER, SOLDADO 1º, CAÑÓN X

Sigue a Cait Sith por los callejones y baja hasta el área subterránea de Midgar por la trampilla. Desde la primera plataforma subterránea a la que llegas, puedes acceder fácilmente a tres cofres que contienen un Elixir, un Megaelixir y un Aro de Aegis. Sigue los escalones y baja por la escalera de mano que conduce hasta la plataforma de abajo. Desde este punto, avanza hacia la derecha, el suelo se derrumbará tras de ti y caerás en una plataforma inferior. Para llegar a la siguiente área sigue la escalerilla de las tuberías de color rojo y baja por la canalización de aire. Aquí hallarás dos cofres con un Fono de Luz y con un Elixir. Ahora, sube las escaleras y guarda tu juego.

El equipo llega a los túneles de tren que hay debajo de las ruinas de Midgar a través de una canalización. Desde aquí, puedes tomar dos rumbos distintos. El área que queda justo al sur te depara un montón de maravillosos tesoros, pero también te esperan numerosos enemigos. Los cofres de los túneles que conducen hacia el sur contienen los siguientes ítems: **Fuente Potencia, Fuente Guardia, Fuente Espíritu, Fuente Magia, Materia "Elemento X"**.

Al norte, el equipo tropezará con Reno, Ruda y Elena. Podrás optar por no luchar o enfrentarte a ellos inmediatamente.

Cuando acabes con esta batalla, sigue hacia el norte y toma la primera curva a la izquierda. El equipo tendrá que enfrentarse aquí a la Bestia Orgullosa. Una vez resuelto el problema, ve por el pasadizo norte y recoge el Elixir y el Mitrilo de los cofres. Guarda la

partida y sube por las escaleras hasta los controles del Cañón Mako. Si Barret está en tu grupo, podrás recoger en el camino el **Punto errado**, su última arma. Una vez arriba te encontrarás a Hojo y el equipo tendrá que volver a pelear.

BESTIA ORGULLOSA

Este enemigo te reserva un montón de poderosos ataques. El más letal es el Cañón de Rayos. Si tienes el hechizo Muro disponible, invócalo. Si no, lanza la BarreraM y la Barrera a tu equipo. Luego, invoca Prisa y Regenerar. Ahora, ataca al enemigo con toda tu gran materia de invocación y vigila por si lanza Reflejo a alguno de tus personajes. Si esto ocurriera, destruye este conjuro inmediatamente con tu hechizo Bar.Mrte. Si derrotas a este monstruo, recibirás el Ragnarok.

HOJO

Esta batalla debería ser breve. Invoca Prisa y luego utiliza ataques de golpe mortal en Hojo. Pasa de sus ayudantes, porque se regeneran.

HOJO HELETICO

Empieza por machacar el brazo derecho de la bestia. Cuando lo hayas destruido, dedícate a su cuerpo y la batalla debería durar poco más.

HOJO FORMA VITAL NA

Este jefe es rapidísimo. Invoca Muro si dispones de él y utiliza tu materia de invocación más fuerte, además de tus contraataques Límite. El único hechizo que no deberías utilizar en esta batalla es el de Gravedad. Recibirás una Fuente Potencia.

RUDA Y COMPAÑÍA

Ésta va a ser una batalla bastante reñida. Invoca la BarreraM y la Barrera para tu equipo. Luego, lanza Prisa y Regenerar. Utiliza ataques que afecten a tus tres enemigos a la vez. Tu materia de invocación y tus ataques Límite serán los más efectivos contra ellos. No olvides robarles los siguientes ítems: Reno - Anillo Fuerte, Ruda - Cesador, Elena - Aro de Minerva



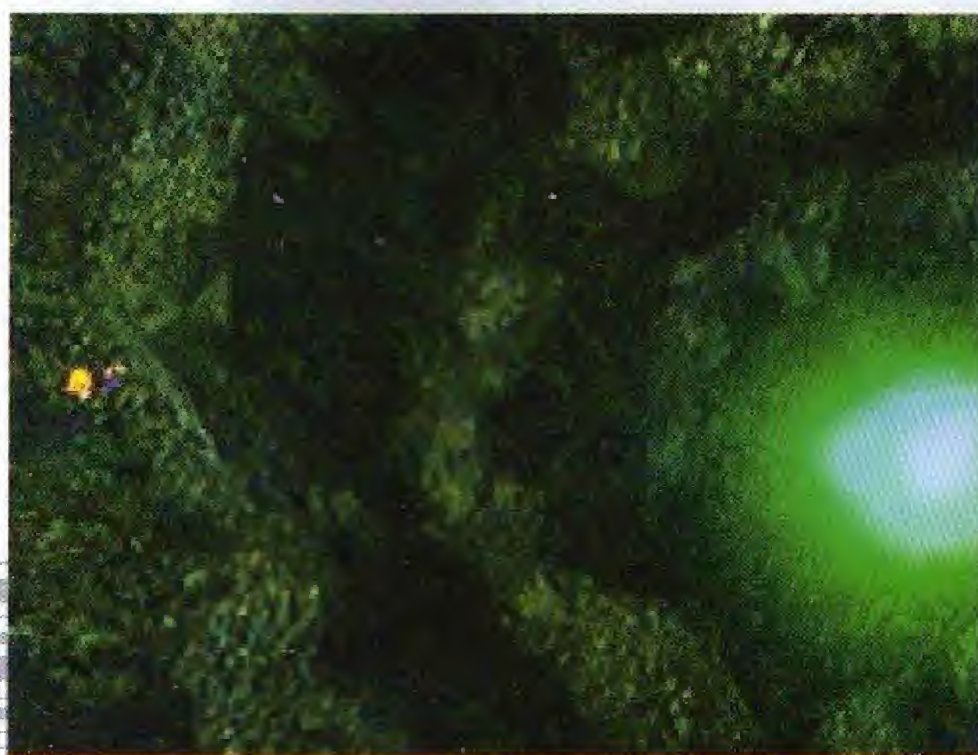
La Batalla Final

OBJETOS CRISTAL SALVADOR, MITRILO, ELIXIR, 4 MEGAELEXIRES, TETRA ELEMENTAL, REMEDIO, FUENTE SUERTE, FUENTE GUARDIA, FUENTE MAGIA, MATERIA ESCUDO, GUARDIA IMPERIAL, BEBIDA HÉROE, MATERIA CONTRA, MATERIA MEGA TODO, ÉTER **ENEMIGOS** GÁRGOLA, DRAGÓN OSCURO, PARÁSITO, TIJERAS, POLLENSALTA, COMERCIANTE DE MUERTE, M-TENTÁCULOS, DRAGÓN ZOMBIE, ALEMANIA, GOLEM ARMADO, MAESTRO TONBERRY, REY BEHEMOTH, CRISTÓBAL, GIGHEE, MARMITA MÁGICA



Cuando desciendas desde el dirigible al cráter, hay una cueva que te permitirá volver al punto en que has iniciado el descenso. Al lado, se también hay un cofre. Dentro encontrarás el **Cristal Salvador**. No olvides recogerlo, porque, dentro del cráter, no hay ningún icono para guardar. El cristal te permitirá situar un icono GUARDAR PUNTO en el interior del cráter, pero no debes utilizarlo todavía. El siguiente cofre contiene una **Fuente Guardia**. Recógelo y sigue el camino que serpentea hacia el interior del cráter.

En la bifurcación, continúa por el camino de la derecha. Baja hasta abajo y, luego, sube otra vez hacia arriba por el lado izquierdo. Durante este recorrido podrás hacerte con algunos ítems de gran utilidad, como diversas **Fuentes** y **Materia "Absorción PG"**. Vuelve a descender por el camino de la derecha



Trepa por los bordes del cráter. Sigue la espiral que te conducirá al nivel de abajo. Aquí hay un montón de monstruos repugnantes.

Casi todos los enemigos que te vas a encontrar en el cráter son capaces de cargarse a tus personajes instantáneamente. Así que lleva cantidad de Plumajes Fénix y Éter contigo.

pero, esta vez, no gires a la izquierda cuando llegues a la plataforma redonda de abajo; sigue adelante.

Cuando el grupo entre en la siguiente área, dirígete a la izquierda y registra la caverna. Recoge todos los objetos que haya y, a continuación, regresa arriba y sigue el camino de la derecha hasta abajo. En este punto, te encontrarás con tus amigos y tendrás que dividir al equipo en dos grupos. Éste probablemente sea el mejor momento para establecer tu propio icono GUARDAR PUNTO. Puedes curar a tu equipo utilizando la carpa antes de seguir adelante.

Toma el camino de la derecha y baja por una enorme pendiente en espiral, recogiendo los objetos que halles a tu paso. En el primer nivel, encontrarás un **Mitrilo** y un **Elixir**. Continúa bajando hasta abajo de todo y registra la gran área que tienes delante. Justo frente



Baja hasta el final de los dos senderos, derecho e izquierdo. En esta área encontrarás cantidad de objetos útiles.



Recoge todos los elementos que te encuentres por el camino y recuerda que los enemigos de este nivel pueden acabar contigo en un santiamén.

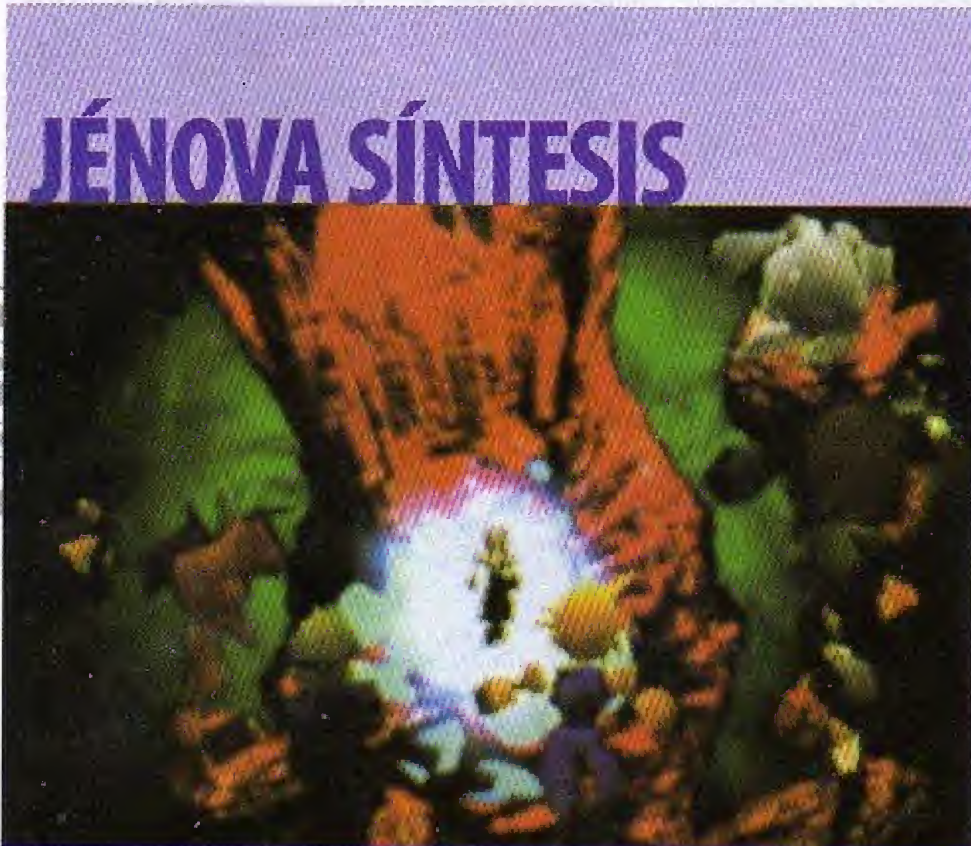
a ti, hay una **Fuente Velocidad**. A la izquierda tienes 2 **Megaelixires**, y a la derecha, un **Tetra Elemental**. Además, si inspeccionas la parte trasera de la zona, encontrarás otros 2 **Megaelixires** y una **Fuente Guardia**. Sigue el camino hasta llegar al resplandor amarillo. Accederás a un puente formado por los restos óseos de un animal que te conducirán a una caverna a la que volverás después. Sigue adelante y entra por el primer acceso que puedas. Te encontrarás con un sendero consistente en una serie de salientes rocosos. Apodérate de los ítems distribuidos a lo largo del camino, mientras subes por el mismo. Aunque abrir los cofres no presenta ninguna dificultad, hacerse con la **Materia "Mega-Todo"** requiere seguir un cierto procedimiento: Pulsa el botón ● justo cuando Cloud esté saltando hacia el escalón sobre el que esta ubicada la materia. Si no lo haces así, Cloud la pasará por alto. Este sendero te llevará a otro de aspecto natural que termina, a su vez, en un espacio abierto de color verdoso. Aquí encontrarás ocultas, entre el follaje y en el centro de luz, la **Materia "Magia W"** y la

Materia "Contar". Si continúas tu avance hasta el otro extremo, darás con un acceso por el que retornarás a la caverna de antes. Solo que ahora te esperan en ella el resto de tu equipo.

Los diferentes miembros del grupo han recogido varios ítems. Habla con ellos y te entregarán todos los objetos que han conseguido durante su viaje. A lo largo del camino, deberían haberse recogido los siguientes objetos: **Éter Turbo, Éter, Fuente Velocidad, Poción X, Vacuna, Materia "Mega-Todo", Remedio, Fuente Magia, Guardia Imperial, Bebida Héroe, Materia "Escudo", Materia "Contar" y Materia "Magia W".**

Cuando estés listo, baja hacia el centro del cráter.

Cuando empieces a acercarte al centro del planeta, te verás forzado a participar en diversas batallas contra los Hombres de Hierro y los Dragones Zombies. Estos dos tipos de enemigos bien podrían pasar por jefes. No olvides tomar las precauciones necesarias. Llegados a este punto, ya no puedes volver atrás, así que asegúrate de que estás preparado para continuar. Cuando llegues al mismo centro, te encontrarás cara a cara con Jénova.



Este jefe se compone de tres partes de torso y dos partes de brazos. Es muy importante que puedas utilizar ataques que afecten a todas las partes de su cuerpo a la vez. Si haces esto, destrozará primero sus brazos más débiles. Una vez desmembrado, concéntrate en el torso. Empieza, como siempre, por prepararte Muro, Regenerar y Prisa. Esto te ayudará a mantener tus PG elevados y, además, te proporcionará una defensa sólida frente a sus ataques. Vigila con la cuenta atrás de Jénova. Después de cinco, te lanzará un ataque Última. Cuando te hayas deshecho de Jénova, el equipo caerá en un área más profunda del núcleo del planeta. Los chicos se hallarán en una extraña estructura que alimenta su latir con la Corriente Vital. Aquí es donde tendrá lugar la batalla final. Dependiendo de cómo fue la batalla con Jénova, tendrás la oportunidad de dividir a tu equipo en uno, dos o tres grupos. La configuración de un grupo es la más fácil, aunque luchar con tres grupos supone un gran desafío. Tu



primer grupo se enfrentará a Sefirot en la batalla final. Pero también deberías equipar bien a tus otros grupos, ya que si alguno de ellos es derrotado durante la batalla, se acabó lo que se daba.

SEFIROT

La idea es simple. Sefirot se compone de cinco partes: la Cabeza, el Torso, el Centro, la Magia Izquierda y la Magia Derecha. Tres de estas partes son fáciles de destruir (Cabeza, Magia Izquierda y Magia Derecha). Aunque debes recordar que estas partes se pueden regenerar rápidamente. El Torso es más difícil y el Centro puede curarlo. Esto mantiene a Sefirot vivito y coleando. La criatura muere por completo cuando el Torso perece. El Centro es muy resistente. No podrás destruirlo hasta que acabes con sus defensas. Si te cargas el Centro, no te será muy difícil acabar con el Torso.

Sefirot te atacará con diversos tipos de magia. Mantén el Muro siempre a punto. Tampoco escatimes para nada el hechizo de curación. Equipa a tus personajes con ítems que les protejan contra los estados negativos. El ataque más poderoso de Sefirot es el Ángel Sin Corazón. Cada miembro del equipo verá su vida reducida a un mísero punto a causa de este ataque. Regenerar y Cura 3 pueden



contrarrestarlo bastante bien, pero si el equipo no va convenientemente equipado, será mortal. El Centro también arremeterá contra el equipo. Puede causar diversos efectos de estado negativo; confusión, veneno y lentitud, por ejemplo, pueden afectar a tu grupo. Si luchas con un solo equipo, concéntrate primero en sus Magias Izquierda y Derecha. Una vez hayas acabado con ellas, la defensa del Centro caerá. Entonces, debes destruir el Centro y, luego, el Torso. Esto acabará del todo con Sefirot. Si utilizas dos equipos, haz que el primero elimine la Cabeza y la Magia Izquierda. A continuación, cambia al equipo de la derecha y destruye la Magia Derecha y la Cabeza. Quizás también tengan que rematar la Magia Izquierda. Una vez concluido esto, caerá la defensa del Centro. Haz que el equipo derecho destruya el lado derecho del Centro y luego vuelve al primer equipo. Ahora habrá bajado la defensa izquierda del Centro. Por lo tanto, elimina esta parte izquierda y concéntrate en el Torso. Cuando cambias de un equipo a otro, es como si todavía no hubieran librado batalla alguna: podrán utilizar, de nuevo, todos sus hechizos e invocaciones, aunque ya hubieran utilizado antes el número máximo. Si la situación es de a tres, empezarás a luchar con el grupo que está frente a Sefirot. Podrás cambiar al siguiente equipo en cuanto hayas destruido una de las partes del monstruo. Sigue las mismas instrucciones que para la batalla con dos equipos hasta que el Centro haya sido eliminado. Inmediatamente después, cambia otra vez al grupo situado en el medio para acabar con él. Pero la cosa no acaba aquí. Una vez eliminado Bizarro Sefirot, tendrás que vértelas con Seguro Sefirot.



Primero debes preparar Regenerar, Prisa y Muro. Restaura los PM de cualquiera que haya utilizado antes sus provisiones. Sefirot dispone de poderosos ataques. El Caballo Pálido no causa demasiado daño, pero utiliza todos los efectos de estado que existen. Asegúrate de que tienes Esuna y Remedio a mano para hacer frente a este ataque. La Flama de Sombra puede provocar a un único personaje unos 7000 puntos de daño. Tus niveles deberán

ser elevados para poder soportar esto. Mantén el Muro para que absorba algo del daño. Lo peor viene con la Super Nova, el hechizo de invocación de Sefirot. Con esto el equipo se verá sumido en una explosión de proporciones cósmicas. Prepara la Cura 3 para después de semejante embestida.



Mantén el Muro a punto durante toda la batalla y elimina cualquier estado negativo rápidamente. Utiliza la habilidad Bar.Mrte para destruir la barrera de Sefirot y luego intensifica tus ataques. Utiliza ataques que actúen más de una vez. Intenta mantener a tus personajes con vida y haz que se muevan deprisa.

Sagrado puede contrarrestar el poder del Meteorito una vez que Sefirot está muerto. Pero nuestro equipo ¿ha sido



lo bastante rápido? ¿Seguro que ya no existe ninguna amenaza? Hombre, tampoco es cosa de estropearte la emoción, así que acaba con Sefirot y descubrirás el verdadero final de la aventura más apasionante de todos los tiempos.

**FELICIDADES
¡HAS TERMINADO EL JUEGO!**

Áreas secretas

Final Fantasy VII no tendría el enorme éxito que tiene si no fuera por su abundancia de áreas de juego ocultas que se encuentran distribuidas a lo largo del Mapamundi. Cuando te apoderes del dirigible, podrás atravesar todo el mundo a tus anchas y acceder a muchas de estas áreas. Sin embargo, ciertas de ellas sólo son accesibles a lomos de chocobos especiales. Esta sección desvela para ti los secretos más bien guardados de FFFVII.

LAS CUEVAS PERDIDAS

CUEVA DE L ESTE (ÁREA DE WUTAI)

En esta cueva, situada dentro del área de los puentes, podrás hacerte con la **Materia** amarilla "**Gesticular**", aunque para acceder hasta ella, necesitarás la ayuda de un chocobo verde, negro o de oro.

CUEVA DEL OESTE (ÁREA DE COREL DEL NORTE)

Está en una montaña cercana a un río que deberás cruzar. Puedes utilizar un chocobo azul, negro o de oro para cruzar el río y seguir el sendero de tierra que lleva a la cueva. En ella podrás hallar la **Materia "PG/PM"**, que te permitirá convertir los puntos de vida en puntos de magia y viceversa.

CUEVA DEL SUR (ÁREA DE MIDEEL)

Sube un chocobo azul, negro o de oro al Viento Fuerte y aterriza en el pedazo de hierba que tiene la pequeña isla cercana a Mideel. Si el chocobo es azul, sigue con él las pequeñas porciones de tierra que llevan a la península donde se encuentra la caverna. Si dispones de un chocobo negro o de oro puedes ir directamente por el agua hasta dicha península. En la cueva encontrarás la **Materia** azul "**Cuadri Magia**".

CUEVA DEL NORTE (ISLA CIRCULAR)

Se trata de una isla oval rodeada de montañas y árboles que, como otras, no figura en el mapa. Necesitarás un chocobo de oro para llegar hasta la isla secreta y subir las montañas. El premio que te espera es la **Materia "Caballeros de la Mesa Redonda"**, la invocación más poderosa del juego.

LA CUEVA DEL HOMBRE DORMIDO

Al este de Junon, al lado de un río que desemboca en un lago, se encuentra una pequeña caverna a la que puedes acceder con

el Viento Fuerte. Dentro, el equipo se encontrará con un hombre anciano adormecido que farfullará datos estadísticos cuando hables con él. Este anciano te revelará el número de batallas en las que has luchado y también dejará caer algunas pistas acerca de materia de alto nivel. Si vas a verlo cuando las dos últimas cifras de tus estadísticas de lucha sean iguales, recibirás un ítem. En el caso que las dos últimas cifras coincidentes sean además impares, este ítem será el elemento clave Mitrilo.

EL VENDEDOR DE ARMAS

¿Recuerdas al comerciante de armas que vendió a Dio la Piedra Angular del Templo de los Ancianos? Pues bien, dirígete hasta su cabaña (en el área de Gold Saucer) y hazle entrega del elemento clave Mitrilo que has obtenido del hombre dormido. Sube las escaleras que llevan a la planta superior de la cabaña. Allí encontrarás un cofre pequeño que contiene el "**Gran Evangelio**", el Límite 4 de Aeris.

AVIÓN SUMERGIDO

Puedes encontrar este área justo al oeste del reactor Submarino, en una pequeña caverna bajo el agua. No olvides guardar el juego antes de entrar en el avión, ya que hay un buen número de enemigos esperando para acabar contigo. Además, Arma Esmeralda se encuentra a veces merodeando por los alrededores, así que intenta evitar un enfrentamiento con él. En las diferentes salas del avión podrás encontrar los siguientes objetos: **Nube Cielo**, **Guardia Escolta**, **Conformar**, **Materia "Corte doble"**, **2 Megaelixires**, **Lanza Espíritu**, **Forastero**, **Gran Viento** y **Materia "Hades"**.

EXTRA CHOCOBOS

LA CRÍA DE CHOCOBOS

Para criar chocobos se necesita disponer de una buena suma de dinero y de muchísima paciencia. En compensación podrás obtener chocobos con

los que podrás acceder a sitios a los que no puede llegarse por otros medios.

Cuando dispongas del dirigible vuelve a visitar el Rancho de Chocobos. Habla con Choco Bill y alquilale algunos establos. Cada uno cuesta 10000 Gil, y puedes alquilar un máximo de seis. Si alquilas los establos, cada vez que captures un chocobo, podrás llevarlo al rancho. Cuando tengas unos cuantos establos, sal de caza. Lo más recomendable es que captures cuatro chocobos de una zona determinada. Una vez capturados y en la cerca, deberás trasladarlos a los establos y alimentarlos. Habla con Choco Bill en los establos y escoge primero la opción Mover Chocobos y, posteriormente, Alimentar Chocobos.

Los chocobos se clasifican en diversas categorías, en función de características como su velocidad, inteligencia o resistencia. Tales características varían en función del origen geográfico de un chocobo. Para obtener chocobos verdes y azules, debes cruzar chocobos procedentes del área de Mideel con chocobos del área de Gold Saucer y alimentarlos con nueces algarrobo. Para obtener ejemplares negros, cruza uno verde con uno azul. Y para lograr uno de oro, empareja uno negro con uno del área de Icicles.

SABIO CHOCOBO

En las montañas del Continente del Norte hay una pequeña cabaña. En ella vive un tipo llamado Sabio Chocobo. Cuando hables con él, podrás comprar unas cuantas verduras y nueces. Además él te explicará como debes alimentar las diferentes clases de chocobos. Por desgracia, el pobre no tiene muy buena memoria, así que te irá dando la información en cuantagotas. Cada vez que no recuerde algo, vuelve al Rancho de Chocobos y habla con Chole; ella te lo anotará todo. Además, si hablas con la mascota de Sabio Chocobo, recibirás una **Materia "Habilidad Enemiga"**.

ALIMENTAR A LOS CHOCOBOS

Habla con Choco Billy en el granero y él te

venderá verduras para alimentar a tus chocobos. Hay numerosas variedades de verduras, y algunas tienen mejores propiedades que otras. En principio, las Verduras Tantal no son de las más caras y parecen ser excelentes.

CARRERAS DE CHOCOBOS

Cuando tengas un buen ejemplar de chocobo, dale algo de comer y llévalo a correr un poco. Luego, vete de nuevo al Gold Saucer y habla con Ester, que estará en la puerta de entrada a la Sala de Jinetes. Ella te inscribirá en la carrera. Hay cuatro clases diferentes de competición y grandes premios.

ARMAS VARIAS

ARMA ÚLTIMA

Cuando llegues al Disco tres, verás a este monstruo Arma suspendido en el aire, sobre un lago que hay cerca de Junon. Entabla combate con él y el monstruo saldrá volando. Persíguelo hasta que se detenga en otra posición y vuelve a retarlo precipitando el dirigible contra él. Después de varios intentos, el Arma se detendrá encima del Cañón Cosmo. Si vences al monstruo aquí, recibirás el **Arma Final**.

ARMA ESMERALDA

Éste es el monstruo Arma submarino. No es fácil acabar con esta bestia. Si no dispones de la **Materia "Subacuática"**, cuentas con un tiempo límite de 20 minutos. Este monstruo Arma puede causar unos 6000 PG de daño con alguno de sus ataques, así que asegúrate de que estás lo bastante fuerte como para poder hacerle frente. Equipa a los personajes con Aros de Mago, y haz que uno de ellos lleve una **Guardia Escolta**. Proporcionales también **Materia Revivir** o **Fénix** y asegúrate de que uno de ellos posee la **Materia Subacuática**. Por otro lado, distribuye entre el equipo el máximo número posible de **Materia Contraataque** y **Turbo PG**. Si ya te has hecho con ella, utiliza la **Materia "Caballeros de la Mesa Redonda"**. Es necesario que uno de ellos lleve menos materia que los

otros para sobrevivir a un ataque de Arma Esmeralda que infringe tanta cantidad de daño como materia incorpore el personaje. Megaelixires, Elixires, Pociones X y Éter Turbo son bienvenidos. Cuando elimines a esta bestia, recibirás el **Arpa Tierra**.

ARMA RUBÍ

Después de derrotar a Última, este otro Arma aparecerá en el desierto de Corel. Ésta también será una dura batalla. Si equipas a tus personajes con la combinación Ataque Final/Revivir podrás cargarte a este bichejo. Por otro lado, es una buena idea dotar a tus personajes de Aros de Platino, Cintas y el máximo número posible de Materia para aumentar tu PG y tu PM. Asimismo, es recomendable utilizar alguna materia de invocación en la que tengas un nivel de maestro y contar con Materia "Hades" o "Caballeros de la Mesa Redonda." Y ten a mano una buena dosis de Elixires, Megaelixires, Pociones X y Éter Turbo. Cuando acabes con él, recibirás la **Rosa del Desierto**.

VIAJANTE DE KALM

Si has conseguido el Libro Guía, el Arpa Tierra y la Rosa del Desierto, puedes cambiarle estos objetos

al viajante de Kalm que encontrarás en el último piso del edificio que queda más a la derecha. Los trueques posibles son:

Libro Guía* - Materia "Submarina"

Arpa Tierra - Maestría en Materia de Invocación, Maestría en Materia de Magia y Maestría en Materia de Comando

Rosa del Desierto - Chocobo de Oro

* En el corredor de cristal que hay dentro del área del Reactor Submarino hay un enemigo llamado Barco Fantasma. Conseguirás el Libro Guía convirtiendo a este monstruo en dicho objeto.

LAS LLAVES DE MIDGAR

Si quieres acceder al Mercado Muro y tener la oportunidad de comprar el arma definitiva de Tifa en el almacén de objetos y el Guante Furtivo en el almacén de armas, deberás entrar en Midgar por el sector 5. En el disco 2 o en el 3, habla con el hombre que hay frente a la puerta de entrada de Midgar. Él no aparecerá hasta que hayas reencontrado a Cloud en Mideel. Después de la conversación, dirígete al Poblado de Huesos (en el que encontraste el Arpa Lunar) y excava cerca de la punta del avión destruido para encontrar la llave que te

permitirá entrar en Midgar y encaminarte al Mercado Muro.

LA BATALLA ESPECIAL

Puedes entrar en ella en el disco 2, después de tener de vuelta a Cloud en tu equipo. Ve a la Battle Square del Gold Saucer y adquiere suficientes puntos de batalla para hacerte con la materia "Invocación W" y el Manual de ataque Límite de Cloud. Después, elimina a Arma Última y hazte con el Arma Última. Ahora, retorna a Gold Saucer y Dio preparará una batalla especial para ti. Deberás luchar contra poderosos enemigos (mayoritariamente jefes). Si ganas las batallas adquirirás numerosos y extraños ítems, como el Jugador o la preciada **Materia "Ataque Final"**. La forma más simple de ganar es combinar Gesticular con algo poderoso, como la invocación de los Caballeros de la Mesa Redonda.

LOS 7 DE LA SUERTE

Cualquier personaje cuyo PG se reduzca a 7777 a causa de un ataque enemigo experimentará el efecto "Sietes de la Suerte." Este efecto provoca un estado de locura en el personaje que lo lleva a atacar sin descanso al contrario,

infrigiéndole un daño de 7777 puntos.

Dado que no tienes otro remedio que subir el PG de tu personaje por encima de 7777, únicamente podrás experimentar este efecto en niveles altos o con personajes dotados generosamente de Materia "Aumentar PG." Y, por supuesto, necesitarás también una buena dosis de suerte para que los daños que provoquen los enemigos a tu personaje le dejen exactamente a ese PG.

EL BOSQUE DE LOS ANCIANOS

Este bosque se encuentra situado al este del Cañon Cosmo. Sólo podrás acceder a él cuando hayas eliminado a Arma Última o cuando dispongas de un Chocobo de oro. Cuanto antes accedas a él, más elementos podrás obtener. El bosque es como un laberinto y debes guiarte con la ayuda de los insectos, ranas y otros organismos. Hay cuatro áreas repleta de enemigos. En la primera de las áreas puedes encontrar el **Clip de Pistola** y el **Super ST**. En la segunda área, encontrarás la **Materia "Corta Todo"** y el **Aro de Minerva**. En la tercera área podrás hacerte con la **Materia "Tifón"** y en la cuarta, hallarás el arma **Apocalipsis** y un **Elixir**.

Accesorios

NOMBRE	PRECIO	DESCRIPCIÓN	LOCALIZACIÓN
Medallón Estrella	4000	Protege del veneno	Cámbialo por el cupón A del cuartel general de Shinra.
Protector	3500	Vitalidad +10	Al vencer a Rufus en Shinra
Vasos de Plata	3000	Contra la oscuridad	Junon
Talismán	4000	Espíritu +10	Al vencer a HOS12 en el Cuartel de Shinra
Diadema	3000	Protege contra efecto Sueño	Almacén de Accesorios de Junon
Capa Blanca	5000	Protege contra efecto Rana/Pequeño	De Jénova Nace en el barco Shinra
Anillo Fuego	8000	Defiende contra ataques de fuego	Sótano en Costa del Sol
Anillo Furia	5000	Modo Furia	Gongaga
Muñeca Poder	7500	Potencia +10	De la Bestia del Pozo en Puerto Junon
Anillo Hada	3500	Protege contra Veneno/Oscuridad	Cuevas de Gi en Cañon Cosmo
Anillo Gema	7500	Defiende contra Parálisis	Del Guardián de materia en Monte Nibel
Arete	7500	Magia +10	Almacén Armas en Ciudad del Cohete
Pluma Choco	10000	Habilidad +10	Wutai
Cinturón Campeón		Más Potencia/ Fuerza	16000 PB en Battle Square
Anillo Paz		Protege contra Furia	De Rapps cerca de la estatua Da-Chao
Anillo Agua		Previene de ataques de agua	Poblado de Huesos
Guante Furtivo		Facilita la acción de robar	Mercado Muro, vía Sector 5 (Disco 2 o3)
Trozo Seguridad		Detiene la muerte por causa de números	Cueva del Lago en el Gran Glaciar
Anillo Reflejo		Reflejo instantáneo	Al derrotar a Jénova-Muerte
Anillo Hielo	8000	Frena los ataques de Frío	Almacén de Accesorios en Mideel
Amuleto	10000	Suerte + 10	Mideel
Cinta		Defensa global contra estados anómalos	Sala V del Templo de los Ancianos
Anillo Rayo	8000	Protege contra ataques de Rayo	Almacén de Mideel
Anillo Fuerte		Incrementa el Espíritu	Róbasela a Reno en Midgar
Tetra Elemental		Covierte la fuerzas elementales en PG	Caverna del final
Cascabel		Repone PG	Carreras de Chocobos en Gold Saucer

Guía de armas

NOMBRE	PRECIO	ATAQUE	LOCALIZACIÓN
CLOUD			
Espada Mortal		18	Equipo Inicial
Sable Mitrilo	1000	23	Almacén de Kalm
Borde Duro	1500	32	Robar al Soldado 3º del Cuartel Shinra
Ladrón	2200	36	100 o más ptos. en despedida de Junon
Borde Mariposa	2800	39	Almacén en Cañón Cosmo
Yoshiyuki		56	Hombre en la Ciudad Cohete
Murasame	6500	51	Almacén en Wutai
Hoja Runa	3800	40	Monte Nibel
Orgánica	12000	62	Almacén de Icílos
Super Espada	12000	43	Acantilado de Gaea
Garra	2800	70	Templo Ancianos, en foso del reloj
Espada Cristal	18000	76	Almacén en Mideel
Apocalipsis		88	Bosque de los Ancianos
Nube Cielo		93	Avión Sumergido
Ragnarok		97	Al eliminar a Bestia Orgullosa
Arma Final		100	Al derrotar a Arma Última
BARRET			
Arma Abrir		14	Comienza con ella
Arma Asalto	350	17	Al eliminar al Guardia Escorpión
Bala Cañón	950	23	Almacén Kalm
Metralleta W	18000	30	Vías Tren de Monte Corel
Tijera Atómica	1400	32	Almacén Armas en Junon
Lanza Enemigos	3200	35	Mansión Shinra en Nibelheim
Taladro	2000	37	Casa de Cid
Vulcano Pesado	2700	39	Almacén Cañón Cosmo
Motosierra	6300	52	Almacén de Wutai
Bazuka	3300	61	Costa del Sol
Golpe Cohete		62	Templo de los Ancianos
Microláser	12000	63	Almacén de Icílos
Cañón A-M	12000	77	Almacén de Mideel
Rayo Máximo		97	Sector 8
Punto Errado		98	Cerca de Hojo en Cañón Mako
AERIS			
Porra		12	Equipo Inicial
Vara Mitrilo	370	16	Almacén Mercado Muro
Vara Metal	800	22	Almacén Kalm
Vara Golpeadora	1300	32	Tómala de Eligor (Cement. Trenes)
Vara Prisma	2600	40	Cañón Cosmo
Vara Aurora	5800	51	Almacén en Wutai
Vara Mágica		28	Vías Mt. Corel
Vara Wizer		33	Al eliminar a Nattak Gi
Paraguas		58	Speed Square (Gold Saucer)
Cuento	2500	37	Afuera Gongaga
Guarda Princesa		52	Templo de los Ancianos
CID			
Lanza	1200	44	Comienza con ella
Vibora Halberd		58	Valle Coral
Lanza Mortal	6500	56	Wutai
Tridente	7500	60	Templo de los Ancianos
Hacha	13000	64	Almacén Icílos
Javalina		62	Acantilado Gaea
Lanza Dragón		66	Montaña Wutai
Fregador		68	Templo de los Ancianos
Partisano	19000	78	Almacén de Mideel
Lanza Crecimiento		78	
Cimitarra		86	Reactor Submarino
Lanza Espíritu		92	Avión Sumergido
Evangelio Venus		97	Ciudad Cohete

NOMBRE	PRECIO	ATAQUE	LOCALIZACIÓN
RED XIII			
Clip Mitrilo	800	24	Comienza con él
Peine Mágico	3500	37	Fuerte Cóndor
Barreta plata	2500	40	Almacén Cañón Cosmo
Peine Seraf		68	Cavernas de Gi
Aguja Diamantada	1300	33	Almacén de Puerto Junon
Barreta Plus	6000	39	Monte Nibel
Horquilla	6000	57	Casa de Wutai (pasaje oculto)
Clip Adamán	11000	60	Almacén Icílos
Barreta Oro	6000	50	Almacén Wutai
Clip de Pistola		87	Bosque (rana)
CentClip		58	Costa del Sol
Peine Cristal	17000	76	Almacén Mideel
Luna Limitada		93	Bugenhagen
TIFA			
Guante Piel		13	Comienza con él
Gran Guante	1200	31	Robar de Madouge
Nudillo Metal	320	18	Mercado Muro
Garra Mitrilo	750	24	Kalm
Colmillo Tigre	2500	38	Cañón Cosmo
Fuerza Motor		27	Costa del Sol
Puño Platino	2700	30	Monte Nibel
Nudillo Diamante	5800	51	Almacén Wutai
Nudillo Káiser	15000	44	Cráter
Guante Cristal	16000	75	Almacén Mideel
Guante Trabajo	2200	68	Templo de los Ancianos
Garra Dragón	10000	62	Almacén Icílos
Mano de Dios		86	Al eliminar a Porta-Armadura
Corazón		99	Mercado Muro (Disco 2 / 3)
VINCENT			
Mercurio	1000	38	Comienza con él
Pacificador		38	Kalm
Cañón Corto	6400	51	Wutai
Bala	3100	48	Almacén Ciudad Cohete
Rifle	3000	62	Templo Ancianos
Lazo	12000	64	Almacén Icílos
CR Francotirador	3000	42	Monte Nibel
Winchester	18000	73	Almacén Mideel
Línea		48	Poblado Huesos
Cañón Largo R		66	Costa del Sol
Forastero		80	Avión hundido
Super ST		97	Bosque de los Ancianos
Pena de Muerte		99	Cueva Cascada
CAIT SITH			
M-fono Amarillo	500	36	Comienza con él
M-fono Blanco	2300	35	Casa en Gongaga
M-fono Plata	3300	28	Mansión Shinra
M-fono Azul	5500	48	Almacén Wutai
M-fono Verde	2400	41	Almacén Cañón Cosmo
M-fono Negro	2800	31	Cueva de Gi
Armazón	3000	68	Templo Ancianos
M-fono Oro		58	Costa del Sol
M-fono Rojo	11000	60	Almacén Icílos
M-fono Cristal	18000	74	Almacén Mideel
Trompeta		95	Reactor Submarino
Fono Luz		88	Sector 8
Grito de PG		95	Cuartel General Shinra

Habilidades enemigas

ALIENTO MÁGICO

Produce un daño combinado de fuego, hielo y rayo. Tanto los cangrejos de los Acantilados de Gaea (Disco 2) como los Parásitos del Cráter utilizan este ataque.

AQUALUNG

Daño por agua. Puedes aprenderlo de Jénova Nace en la Ciudad Perdida (Disco 1), de las Arpias del desierto de Corel del Norte o de la Serpiente en el avión hundido cerca de Gold Saucer (A partir del Disco 2).

BETA

Daño por fuego. Apréndelo de la serpiente Midgar Zolom, cuya sobra se desliza por los pantanos cercanos al Rancho de Chocobos.

CAJA DE PANDORA

Producen daño físico al enemigo. Puedes aprender esta habilidad de los Dragones Zombie del Cráter.

CANTO DE RANA

Transforma a un enemigo en una rana y lo adormece. Puedes aprenderlo de las ranas. Tócame que hay en el bosque circular de Gongaga.

CHOCHEBILLA (O CHOCOBUCKLE)

Este ataque infringe un punto de daño a tu enemigo por cada vez que hayas abandonado una batalla desde el inicio del juego. Para aprender esta habilidad, debes disponer de unas cuantas verduras Mimett y haber aprendido previamente la habilidad enemiga Suicida NV4. Ve a luchar contra algún chocobo de los alrededores del Rancho de Chocobos o del área de Mideel. Si el chocobo con el que luchas tiene un nivel que es múltiplo de cuatro, arrojale una verdura Mimett y lánzale el hechizo Suicida NV4. Él contraatacará con la habilidad Chocobebilla.

EN GUARDIA

Esta habilidad tiene efectos equivalentes a conjurar los hechizos Prisa, Barrera y BarreraM en tu equipo. Puedes aprenderla manipulando a las criaturas que viven en la orilla de la playa, cerca de la ciudad de Gongaga.

FLAMASOMBRA

Provoca daño mágico en el enemigo. Podrás aprenderlo de Arma Última (Discos 2 / 3) o de los Dragones Zombies que hay en el Cráter. Arma Última usa este ataque momentos antes de morir.

FUERZA DRAGÓN

Esta habilidad incrementa tu capacidad defensiva contra ataques tanto físicos como mágicos. Se aprende de los Dragones Oscuros del Cráter, aunque para ello deberás manipularlos.

FUERZA MORTAL

Inmuniza a uno de los miembros del grupo contra ataques mortales. Esta habilidad se aprende de las tortugas Adamantaimai, localizadas en las orillas del continente más occidental (próximo a Wutai).

GOLPE GLOBIN

Produce un daño físico en el contrario. Este daño se multiplica si el oponente posee el mismo nivel de experiencia que tu personaje. Puedes aprender esta habilidad de los Globins con guantes de boxeo que hay en la única isla con bosque al nordeste del Mapamundi.

LANZALLAMAS

Consiste en un chorro de fuego que calcina al enemigo. Puedes aprenderlo de los dragones amarillos de la mina de Mitrilo o de los Dragones que hay en el Monte Nibel.

LÁSER

Esta habilidad reduce el PG del enemigo a la mitad. Lucha contra las Garras Letales que encontrarás en la Prisión de Corel (Disco 1) o con los Dragones Oscuros del Cráter.

MAGIA DE MATRA

Lanza una ristra de misiles que provocan daño mágico en el contrincante. Sólo podrás adquirir esta habilidad enemiga si luchas contra los Barredores que hay cerca del área de Midgar o combates contra las Máquinas Mortales que habitan en los corredores del reactor submarino de Junon (Disco 2).

MAL ALIENTO

Provoca diversos estados anómalos en los enemigos, como la reducción de su tamaño, efecto rana, silencio, envenenamiento y sueño. Puedes aprenderlo de los Malboros, unas criaturas localizadas en el acantilado de Gaea y en el Cráter.

MARTILLO MÁGICO

Golpea en la cabeza al enemigo. Pierde 100 PM que pasan a tu personaje. Apréndelo de la Hierba Navaja del área de Wutai.

MUERTE NV 5

Cualquier enemigo cuyo nivel sea múltiplo de 5 muere instantáneamente al lanzarle esta habilidad. Apréndela de los Parásitos del Cráter.

PENA DE MUERTE

Se condena a un enemigo a morir cuando el contador alcanza cero. Apréndelo de los Perros Rastreros que hay en la gruta sellada del Cañon Cosmo (Disco 1) o de los Grasetoda que habitan en los alrededores de la Ciudad de los Ancianos.

RULETA

Si se usa, puede provocar la muerte aleatoriamente de un enemigo o de un aliado. La puedes aprender de los Comerciantes de Muerte del Cráter.

SUICIDA NV 4

Cualquier enemigo cuyo nivel sea múltiplo de 4 pierde casi todo su PG y, además, sufre reducción de su tamaño. Podrás aprenderlo de las ardillas que hay cerca de la Rancho de Chocobos.

SUSURRO ÁNGEL

Con esta habilidad podrás retornar a la vida a los miembros de tu equipo que hayan muerto y curar a los personajes que lo requieran. Lo aprendes de la mujer con la que deberás batirte en el Cráter (Disco 3).

TRINO

Todos los objetivos son alcanzados por daño de rayo. Puedes aprenderlo cuando Yuffie luche contra Godo en el último piso de la pagoda en Wutai, al enfrentarte a los cangrejos rojos del acantilado de Gaea (Disco 2) o al combatir contra la araña Guardián de Materia en el Monte Nibel (Disco 1).

VIENTO ALBO

Con esta habilidad todos los miembros del grupo pueden recuperar su PG dependiendo del personaje que realiza el hechizo. Además, cura los estados anómalos. Deberás manipular a los monstruos blancos y verdes que hay en las praderas cercanas a Junon para incorporar el Viento Albo a tu repertorio.

?????

Produce un daño al enemigo, como mínimo, igual al daño que ha recibido en la batalla quien formula este hechizo mágico. Apréndela de los monstruos Jersey que hay en la mansión Shinra o también de los enemigos Behemoth que encuentras al regresar a Midgar.

Materia

MATERIA VERDE		
MATERIA	FUNCIÓN	LOCALIZACIÓN
Barrera	Protege contra ataques físicos y mágicos y, además, los refleja	Ciudad del Cohete
Cometa	Lanza Meteoritos contra el enemigo	Ciudad de los Ancianos
Contener	Ataques de Hielo, Tierra, Viento o Fuego	Mideel (Disco 2)
Destruir	Elimina las Barreras enemigas	Fort Condor
Tierra	Daño por Tierra	Almacén en Kalm
Salir	Permite huir de una batalla	Ciudad del Cohete
Fuego	Daño por Fuego	Mercado Muro
Cura Total	Restablece todo el PG perdido	Cañon Cosmo
Gravedad	Daño por elemento de gravedad	Cuevas de Gi
Sanar	Cura envenenamiento y estados anormales	Almacén en Kalm
Hielo	Daño por Hielo	Inicialmente equipado
Relámpago	Daño por Rayo	Inicialmente equipado
Maestro Magia	Permite lanzar cualquier hechizo	Cambiado en Kalm por el Arpa Tierra (Disco 2/3)
Mitificar	Provoca confusión y locura en el enemigo	Almacén en Gongaga
Envenenar	Daño por envenenamiento	Cuartel General Shinra. Planta 67
Recuperar	Restablece el PG	Sector 5
Revivir	Revive cualquier personaje	Almacén en Junon
Sellar	Provoca Sueño y Silencio	Almacén en Junon
Escudo	Protege de estados anómalos	Cráter
Tiempo	Aumenta y reduce la velocidad de un enemigo	Almacén en Gongaga
Transformar	Reduce o convierte al enemigo en una rana	Vías tren en Corel del Norte
Última	Grave daño	Corel del Norte (Disco 2) al detener el tren
MATERIA AMARILLA		
MATERIA	FUNCIÓN	LOCALIZACIÓN
Golpe Mortal	Intensifica el daño de tus ataques	Alrededores de Gongaga
Doble Corte	Ataca a un enemigo 2 o 4 veces	Avión Hundido
Habilidad Enemiga	Permite aprender y usar técnicas de lucha de los oponentes (Véase sección Habilidades enemigas)	Cuartel general Shinra (Planta 67)
Manipular	Permite controlar a un enemigo	Cait Sith entra en el equipo con ella
Maestro Comando	Permite utilizar casi toda la magia de comando en su nivel maestro	Kalm, al cambiar el Arpa Tierra (Disco 2/3)
Gesticular	Repite la última acción efectuada (tanto conjuros como ataques Límite)	Cueva secreta en Wutai, detrás de las montañas
Morfo	Convierte a un enemigo muerto en un ítem	Templo de los Ancianos
Sentir	Permite conocer las estadísticas de tu enemigo	parque del Sector 6
Cortar Todo	Ataca a todos los enemigos de una vez	Bosque Dormido
Robar	Permite robar elementos a los enemigos	Alcantarillas de Midgar
Lanzar	Con esta materia puedes utilizar cualquier arma, excepto los peines de Red XIII	Yuffie entra en el equipo con ella
Elemento W	Puedes usar dos elementos en un mismo turno	Midgar (Disco 2)
Magia W	Permite lanzar dos hechizos en un mismo turno	Cráter
Invocación W	Permite efectuar dos invocaciones	64000 Puntos de Batalla en la Battle Square
MATERIA AZUL		
MATERIA	FUNCIÓN	LOCALIZACIÓN
Corte Añadido	Añade un ataque físico, además del efecto de la materia con que se ha combinado	Gran Glaciar
Efecto Añadido	Además del ataque de la materia con que se ha combinado, añade un efecto.	Cueva de Gi
Todo	El hechizo efectúa a todos los miembros de un bando	Sector 7
Contar	Permite contraatacar con la materia con la que se combina	Cráter (Batalla Final)
Elemento Básico	Incrementa el rango de daño de ataques elementales	Cuartel General Shinra (Planta 62)
Ataque Final	Al morir un aliado equipado con esta materia, lanza un fuerte ataque de la materia combinada	Batalla Especial de Dio
Absorción PG	Absorbe PG de un enemigo cuando se le ataca con la materia con la que se combina	Casa de los gatos en Wutai
Absorción PM	Absorbe PM de un enemigo cuando se le ataca con la materia con la que se combina	Almacén en Wutai
Turbo PM	Incrementa el PM	Templo de los Ancianos
QuadriMagia	Permite lanzar un conjuro cuatro veces	Cueva secreta cerca de Mideel
Robo Simultáneo	Además del ataque, roba al enemigo	Wutai

MATERIA INDEPENDIENTE

MATERIA	FUNCIÓN	LOCALIZACIÓN
Atrae Chocobo	Facilita la caza de chocobos	Rancho Chocobo
Contraataque	Provoca una respuesta automáticamente a cualquier ataque	Al eliminar al Guardián de Materia
Cubrir	Protege a los otros miembros del grupo	Almacén Mercado Muro
Atrae Enemigos	Incrementa el número de encuentros con el enemigo	Battle Square
Super Experiencia	Equipado con esta materia obtienes más experiencia	Wonder Square
Super Gil	Permite obtener un mayor número de gil al ganar una batalla	Wonder Square
Super PG	Incrementa la cantidad de PG del personaje equipado con ella	Cañón Cosmo
PG/PM	Permite intercambiar los valores PG y PM	Cueva secreta cercana al Monte Corel
Larga Fila	Con ella, permite atacar a enemigos fuera del alcance	Mina Mitrilo
Super Suerte	Incrementa la Suerte	Templo de los Ancianos
Super Magia	Aumenta PM	Valle del Coral
Mega Todo	Los ataques afectan a todos los enemigos	Cráter
Super PM	Aumenta PM máximo	Cañón Cosmo
Super Velocidad	Aumenta la velocidad	Battle Square
Submarina	Suprime el tiempo límite para eliminar a Arma Esmeralda	A cambio del Libro Guía en Kalm

MATERIA ROJA

MATERIA	FUNCIÓN	LOCALIZACIÓN
Alejandro	Provoca daño Santo	Gran Glaciar
Bahamut	Provoca daño no elemental	Al eliminar al Dragón Rojo
Bahamut Cero	TeraFlama	Cañón Cosmo
Choco/Mog	Daño de Viento	Rancho Chocobos
Hades	Aleatoriamente provoca diferentes estados anormales	Avión Hundido
Ifrit	Daño de Fuego	Al eliminar a Jénova Nace
Kjata	Daño basado en Rayo	Bosque Dormido
Caballeros de la Mesa Redonda	Varios tipos de daño elemental	Isla Circular
Leviatán	Daño de Agua	Cuando Yuffie vence a Godo en la Pagoda de Wutai
Maestro Invocación	Puedes invocar cualquier monstruo sin limitación de veces por batalla	A cambio de la Arpa Tierra, en Kalm
Neo Bahamut	Daño no elemental	Cráter
Odin	Ataque mortal o daño no elemental	Nibelheim
Fénix	Daño por Fuego	Fuerte Cóndor (Disco 2)
Ramut	Daño por Rayo	Sala Jockeys de Gold Saucer
Shiva	Daño por Hielo	Al salvar a Priscila en Junon
Titán	Daño por Tierra	Gongaga
Tifón	Ataque mortal o daño no elemental	Bosque de los Ancianos

Armadura especial

NOMBRE	PRECIO	DESCRIPCIÓN	LOCALIZACIÓN
Aro de Bronce		8	Se comienza con ella
Aro de Hierro	160	10	Primer Almacén
Aro de Titanio	280	14	Al eliminar a Rompe-Aire
Aro de Mitrilo	350	18	Almacén Mercado Muro
Aro de Carbono	800	27	De Polilla Cortante (Cuartel General Shinra)
4 ranuras	1300	12	Cupón B (Cuartel General Shinra)
Beta Shinra		30	Robar a Soldado Marina en barco Shinra
Aro de Platino	1800	20	Almacén Costa del Sol
Aro de Plata	1300	34	Al morir Dyne (Gold Saucer)
Aro de Oro	2000	46	Robar al Dragón (Mt. Nivel)
Abrijo		50	De Palmer (Ciudad Cohete)
Aro de Diamante	3200	57	Almacén en Poblado Huesos
Aro de Runa	3700	43	Almacén en Poblado Huesos
Aro de Dragón		58	Del Dragón Rojo (Templo Ancianos)

NOMBRE	PRECIO	DESCRIPCIÓN	LOCALIZACIÓN
Aro de Gigas		59	Al eliminar a Puerta Demoníaca
Aro de Aurora		76	Ciudad Ancianos
Aro de Mago	12000	6	Al eliminar a Jénova Vida
Aro de Rayo		74	Cuevas Valle de Coral
Aro de Fuego		72	Acantilado de Gaea
Aro de Cristal	4800	70	Almacén de Mideel
Aro de Guerrero		96	Al vencer a Pistola Águila en el tren de Corel
Alfa Shinra		77	Robarlo de un PM (Reactor Submarino)
Cesador		100	Tomar de Ruda
Guardia Escolta		62	Avión Sumergido
Aro de Aegis		55	Midgar
Guardia Imperial		82	Reno
Aro de Minerva		60	Tomar de Elena en Subterráneo de Midgar
Mistilo		65	Midgar, sendero después de eliminar la Bestia Orgullosa
Choco-aro		35	Carreras con Chocobos

Personajes

CLOUD

Cloud es un mercenario a sueldo. Ya a la tierna edad de 21 años es un ex miembro del escuadrón de elite de Shinra, un grupo conocido con el nombre de SOLDADO. Cloud se une al grupo rebelde (AVALANCHA) para ayudarles en su primer golpe, que consiste en atacar uno de los Reactores Mako que Shinra tiene instalados en la ciudad de Midgar.

El argumento de Final Fantasy VII se centra en la persona de Cloud. La mayor parte del juego requiere que lo tengas en tu equipo porque sus habilidades de lucha son el no va más. Cloud tiene un papel clave en el juego. Todas sus intervenciones prueban que sus habilidades con la espada no tienen parangón.

Manténlo en primera línea de fuego durante las batallas para aprovechar al máximo todas sus posibilidades. También tiene buenas capacidades mágicas, pero no le sobrecargues con materia.

BARRET

Barret es el líder del grupo rebelde. Su intención es salvar la vida del planeta y detener los reactores. Tiene 35 años y la verdad es que le supone un gran pesar tener que dejar a su hija Marlene para cumplir con sus deberes de activista. Está completamente entregado al grupo, aunque sus motivos no están muy claros. Se supone que Shinra fue responsable de la muerte de su mujer.

Al contrario de lo que podría parecer por su aspecto, Barret es muy versátil. Dispone de armas tanto de corto como de largo alcance, así que puede funcionar igualmente bien desde primera como desde segunda línea durante la batalla.

De todas formas, casi es mejor situarlo en la línea de atrás, ya que puede causar mucho daño sin salir demasiado perjudicado. NO lo cargues excesivamente con materia, que reduce su fuerza y sus PG. Hacia adelante, necesitará ser tan fuerte como sea posible.

TIFA

Tifa es una amiga de Cloud desde la niñez. Pero sus vidas se separaron cuando Cloud se unió al grupo de SOLDADO. Cuando mueren sus padres, Tifa se va a vivir a Midgar. Poco después de abrir

su propio bar, el Séptimo Cielo, conoce a Barret y se une a su grupo de rebeldes. Su mayor deseo es que Cloud continúe con el grupo después de terminada su primera misión.

Tifa lucha con los puños y, generalmente, sus ataques son más flojos que los de sus dos compañeros (Barret y Cloud). Su cadena de ataques Límite es la mejor.

Intenta no seleccionar un único ataque Límite, ya que cada nuevo ataque incrementará la cadena hasta un total de siete golpes. Si la ranura giratoria cae en "¡sí! ¡golpe!", podrá causar un daño doble. Pero si en la ranura aparece "Merma", el ataque será menos potente.

Tifa siempre debería situarse en primera línea de fuego. Es muy buena robando al enemigo y también tiene buena mano para sanar. Pero puede que no sea muy capaz para ayudarte a combatir a los jefes de nivel.

AERIS

Aeris es la única nota de color dentro de una ciudad gris y sombría. Después de conocer a Cloud por pura casualidad, su vida cambia para siempre. Es una jovencita muy mona, pero posee un misterioso pasado por el que Shinra la ha perseguido durante toda su vida. Ahora, a los 22 años de edad, tendrá que luchar contra aquellos que la desearían como esclava, para proteger todo aquello que más aprecia en la vida. Aeris estaba vendiendo flores cuando vio a Cloud por primera vez.

Aeris es el personaje del equipo que más se dedica a la utilización de los poderes mágicos. No es que tenga mucha fuerza física, pero posee grandes habilidades para el uso de la materia y sus varias modalidades.

Dado este extraño equilibrio, ponla SIEMPRE en segunda fila y cárgala con materia. Durante las batallas, procura que se dedique mayoritariamente a conjurar hechizos y deja que sus colegas hagan todo el trabajo físico. Además esto permitirá sacar mayor partido de sus ataques Límite basados en la defensa.

RED XIII

Puede que Red sea un animal salvaje de pelaje rojo, pero es muy inteligente. De hecho este bicho piensa más que la mayoría de seres humanos. No se sabe mucho acerca de sus

orígenes. Red ha estado preso en los cuarteles de Shinra, donde lo han utilizado para sus retorcidos experimentos.

Red XIII es poderoso tanto en sus ataques físicos, como mágicos. Sus afilados dientes y zarpas resultan letales a corta distancia. Sin embargo, esto limita mucho sus opciones de combate y además le fuerza a situarse en primera línea. Su arma de largo alcance no tiene ranuras de materia, así que debe actuar como luchador. Es bueno con la magia cuando va cargado de materia. Red XIII funciona mejor con un enfoque bien equilibrado. Es importantísimo que sepas utilizar tanto su fuerza como su intelecto superdotado.

CID

El sueño dorado de Cid es llegar a ser el primer hombre en el espacio. Esto se debe sobre todo a que el chico es un experto piloto y mecánico. Su sueño se hubiera hecho realidad si no hubiera cancelado una misión para salvar la vida de un miembro de su tripulación. Ahora espera que Shinra recupere su programa espacial para tener otra oportunidad.

Cid siempre está dispuesto para la lucha. Sus habilidades son excelentes y demuestran ser muy útiles a lo largo del juego, junto con sus ataques Límite. Las técnicas Límite de Cid causan daños directos, pero no afectan a su estado o salud. Las estadísticas de Cid son bastante normales, lo que puede favorecer o perjudicar a su actuación dependiendo de cómo le equípes.

YUFFIE

Yuffie es una ninja de 16 años (es la más joven del equipo). Este petardo de niña solía dedicarse a asaltar a los indefensos viajeros hasta que se encontró con el grupo de Cloud. Al principio no parece muy dispuesta, pero acaba por unirse al grupo con ciertas segundas intenciones. Gracias a sus tácticas ninja, su agudo ingenio y su visión más bien egoísta de la vida, Yuffie puede resultar ser una poderosa aliada. Aunque también un dolor de cabeza que no veas.

Yuffie posee ataques Límite contundentes, pero no es el miembro más fuerte del equipo. Gracias a sus armas, puede atacar desde lejos sin salir perjudicada.

Manténla SIEMPRE en segunda línea de fuego. Asegúrate de que lleve mucha materia. Esto disminuirá su PG, pero como estará detrás no recibirá mucho daño.

CAIT SITH

Aunque es el payaso del grupo, hay que ver las habilidades de lucha que tiene este gordinflón. Por desgracia no se puede decir lo mismo de sus artes adivinatorias. El equipo da con él en Gold Saucer y él se une al grupo entusiasmado para comprobar si se cumplen todas sus predicciones.

Cait no es un gran contrincante. Los ataques físicos de su Mog son básicamente de corto alcance. Pero su verdadera fuerza reside en sus ataques Límite, aunque sólo tiene dos: los Dados y las Ranuras. Los dados van aumentando su poder con el tiempo, mientras que las ranuras, de hecho, contienen 7 técnicas Límite diferentes. El resultado depende de la combinación que aparezca. Nota: son super potentes y causan serios daños.

El cuerpo rechoncho de Cait puede ser difícil de eliminar. DEBERÍAS situarlo en primera fila, a menos que lo cargues con materia.

VINCENT

La sola presencia de este tipo tan siniestro puede causarle escalofríos incluso al más pintado. Pero debajo de esa apariencia sombría, se oculta un alma piadosa. Vincent es el resultado de otro de los retorcidos experimentos de Shinra, aunque su historia es un poco más complicada que eso. Este tipo no se unirá al grupo por iniciativa propia; tendrás que ir a buscarle.

Vincent es un luchador poderoso y bastante competente en el uso de la materia. Sus ataques Límite son potentes, aunque impredecibles. Una vez transformado, ya no podrás controlarle. Asegúrate de que conoces bien los puntos fuertes de tu enemigo, así como sus debilidades, antes de que Vincent se transforme. Si no lo haces así, podrías acabar favoreciendo al enemigo en vez de combatirlo. Vincent es muy bueno desde la segunda posición. Nota: puede ser ¡IMPREDECIBLE! Una vez transformado puede causar graves daños, pero ojo al dato con el enemigo.

